ENCYCLOPÉDIE MARVEL

SPIDER-MAN

MARVEL FRANCE

L'OUVRAGE DE RÉFÉRENCE DE SPIDER-MAN

C'est un accident de laboratoire qui confère à Peter Parker ses incroyables pouvoirs d'araignée, mais c'est un acte de violence qui est à l'origine de la vocation de Spider-Man. La nuit où son oncle Ben est tué par un cambrioleur — que Peter a refusé d'arrêter quelque temps plus tôt — le timide adolescent comprend une terrible et précieuse leçon : le pouvoir implique des responsabilités. Peter décide alors d'utiliser ses pouvoirs pour le bien général et devient le plus grand super-héros de New York. Au fil de sa vie, les tragédies et les triomphes se succèdent, mais quoi qu'il arrive il demeure toujours un héros, prêt à mettre sa vie en jeu pour défendre autrui.

Quand Stan Lee et Steve Ditko présentent Spider-Man à leurs lecteurs dans le dernier épisode de *Amazing Fantasy* en 1962, ils sont loin de se douter du phénomène qu'ils ont créé. Depuis plus de quarante ans, la popularité de Spider-Man ne s'est jamais démentie. Il est devenu une véritable icône que l'on retrouve également sous forme de jouets, de posters, dans des dessins animés, des chansons. *Spider-Man* fait même partie des films qui ont fait le plus d'entrées dans l'histoire du cinéma américain.

À l'occasion de la sortie sur grand écran de la suite de *Spider-Man*, Marvel Comics a réuni dans cette véritable bible tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le plus populaire de ses personnages :

• **Qui sont ses amis, ses proches, ses ennemis** — Vous apprendrez qui sont les gens qui comptent ou ont compté dans la vie de Spider-Man et de Peter Parker ; de ses amis à ses ennemis les plus acharnés en passant par ses petites amies. Ils sont tous là, mais évidemment, les personnages-clés comme le Bouffon Vert, Mary Jane, Harry Osborn ou Tante May ont droit à des portraits beaucoup plus approfondis.

• **Au rayon jouets** — Depuis des générations, les jouets "Spider-Man" sont en tête sur la liste des cadeaux de ses jeunes fans. On ne compte plus les figurines, les déguisements, les jeux vidéo à l'effigie du célèbre Monte-en-l'Air. Dans ces pages, nous vous racontons comment Spidey occupe les rayons des magasins de jouets depuis des décennies.

• **Toujours le vent en poupe côté comics** — Tous les fans s'accordent pour dire que les séries *Spider-Man* connaissent en ce moment un renouveau incroyable au niveau créatif. C'est valable, bien sûr, pour *Ultimate Spider-Man*, mais même du côté des piliers comme *Amazing Spider-Man*, ça décoiffe. On vous dit tout sur les épisodes incontournables.

• **Ça cartoon pour Spider-Man** — Il n'y avait pas que les enfants qui étaient fans du dessin animé *Spider-Man* dans les années 60. On entendait des accros chantonner le générique jusque dans les bureaux et sur les campus. Depuis, Spidey est revenu à maintes reprises sur le petit écran et nous vous proposons un tour d'horizon de tous ses dessins animés, en passant par le très populaire *Spider-Man and his Amazing Friends* des années 80 et *Spider-Man Unlimited* une décennie plus tard.

• **Un succès fracassant au box-office** — Tous les fans de Spider-Man savaient qu'il marcherait, mais personne n'aurait pu prévoir le choc que provoquerait *Spider-Man*. À quoi est dû un tel succès ? À découvrir en venant vous balader avec nous dans les coulisses du film.

• **Jamais un sans deux ?** — Qu'est-ce qui pourrait battre *Spider-Man* au box-office à part la suite de *Spider-Man* ? À quel vilain notre héros va-t-il se frotter ? Quels nouveaux défis Peter Parker va-t-il relever ? Les réponses à toutes ces questions et bien d'autres concernant l'événement cinématographique 2004.

Cet ouvrage complet de Spider-Man vous permettra d'approfondir vos connaissances sur le plus populaire des super-héros.

ENCYCLOPÉDIE MARVEL

Illustration : John Romita Jr

SPIDER-MAN DE A À Z

TEXTES ET RECHERCHES

Jonathan Couper-Smartt

Syd Barney-Hawke & Seth Biederman

CHAPITRES UN À QUATRE

TEXTES

Kit Kiefer

RÉDACTEUR

Jeff Youngquist

RÉDACTRICE ADJOINTE

Jennifer Grünwald

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION

Jake Kornegay

DIRECTEUR DU SERVICE DE LA CRÉATION

Johnny Greene

DIRECTEUR DE LA CRÉATION

Tom Marvelli

DIRECTEUR / CONCEPTEUR ARTISTIQUE

Matty Ryan

Victor Gonzalez

CONCEPTEUR

Jeof Vita

RÉDACTEUR EN CHEF

Joe Quesada

PRÉSIDENT

Bill Jemas

Les illustrations du chapitre 4 sont tirées de la collection personnelle de Mr. Sy Winnie et ont été utilisées avec son autorisation.

MARVEL FRANCE

TRADUCTION

Laurence Belingard

Sophie Viévard

MAQUETTE

Giovanni Battistini, Paolo Catellani

Paola Locatelli, Michele Petrucci

Rudy Remitti & Damien Tarrant

Remerciements à : Axel Alonso, Chris Allo, Mark D. Beazley, Bradley Bradley, Tom Brevoort, Jeanne Burch, Ronald Byrd, Jeff Christiansen, Michael Doran, Henrique Ferreira, Mike Fichera, Rich Green, Michael Hoskin, Bill Lenz, Andrew Lis, Ralph Macchio, John Miesegaes, Stefano Perrone Jr, Wilson Ramos Jr, Sean Ryan, Cory Sedlmeier, Joshua Silverman, Warren Simons, Kyle Sims, Al Sjoerdsma, Christine Slusarz, Alberta Stuart, Jeffery Suter, Stuart Vandal, Liam Webb, Jeff Youngquist.

ENCYCLOPÉDIE SPIDER-MAN (Vol. 1) ISBN : 2-84538-326-6. Directeur de l'édition française **ALAIN GUERRINI**. Comité de direction **A. GUERRINI, A. DENECHERE, P-J REBOTON**. Directeur délégué **PIERRE-JEAN REBOTON**. Directeur éditorial européen **MARCO M. LUPOI**. Publishing manager **SÉBASTIEN DALLAIN**. Chef de produit marketing **MARJORIE TODRANI**. Responsable de la publicité **JEAN-LOUIS ROUX-FOUILLET**. Contrôleur de gestion **JOHN SCALA**. Relations presse/Responsable commercial **JÉRÔME ARAGNOU**. Coordinatrice éditoriale **ANNA RODELLA**. Supervision **MARIE-PAULE GARCIA**. Rédacteur **CHRISTIAN GRASSE**. Directeur artistique **ROBERTO RUBBI**. Concepteur graphique **DRZ**. Maquettiste : **SABRINA PIU**. Avec la collaboration de **JOSÉPHINE BAGLIO, OLIVIER JALABERT, ASTRID et LUCA LEONTI** et de toute l'équipe de Panini Comics.
Un ouvrage MARVEL FRANCE/PANINI FRANCE S.A. Commercialisation et relations média PANINI FRANCE S.A. Z.I. SECTEUR D – B.P. 62 – 06702 SAINT-LAURENT-DU-VAR CEDEX – www.paninicomics.com – tél. 04 92 72 57 57/fax 04 92 12 57 58. © 2003 Marvel Characters Inc. Tous droits réservés. Spider-Man et tous les personnages de ce numéro sont la propriété de Marvel Characters Inc. et cette publication est sous licence de Marvel Characters Inc. © 2004 Panini France S.A. Droits de reproduction et de traduction réservés pour tout pays. Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit : photographie, microfilm, bande magnétique, disque, Internet ou autre constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur.
Impression : NOVASTAMPA di VERONA, via Lussemborgo, 6 (VR). Imprimé en Italie/Printed in Italy.

SOMMAIRE

Introduction
4

Le Règne de l'Araignée
Ou pourquoi le Tisseur est omniprésent dans les comics
5

Un être bien singulier
Spider-Man à la télé
11

Ultime voltige
Spider-Man au cinéma
17

Spider-Man en série !
Jouets, vêtements et cie !
23

Spider-Man de A à Z
Ses amis, sa famille, ses ennemis
29

Appendice
218

Index
234

INTRODUCTION

« Lentement, silencieusement, la longue silhouette de l'homme s'enfonce dans l'obscurité. Il a enfin compris que dans le monde où il vit, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. »

C'est sur ces mots que s'achevait *Amazing Fantasy* # 15, l'épisode qui a fait connaître Spider-Man. Et l'histoire, mesdames et messieurs, aurait fort bien pu s'arrêter là ! Sauf que 40 ans plus tard, on parle toujours de lui, on écrit toujours sur lui, on est toujours fascinés par ce jeune garçon intelligent du Queens qui, après avoir été mordu par une araignée radioactive, a acquis des super-pouvoirs, s'est lancé dans la carrière que l'on sait et y consacre toute sa vie depuis.

À *quoi* peut bien tenir cette longévité ? Quand on voit que les modes – qu'il s'agisse de vêtements, de musique, de cinéma ou de télévision – durent en moyenne 15 mn, comment expliquer que Spider-Man, plus de 40 ans après ses débuts, en 1962, soit resté l'un des personnages les plus connus et les plus aimés mondialement (peut-être même plus qu'avant) ?

La réponse tient selon moi en deux mots : "*universel*" et "*intemporel*".

Il y a en effet chez Peter Parker et son alter ego costumé quelque chose qui nous touche, et qui n'a rien à voir avec l'âge ou l'époque, qu'on ait lu ses aventures en 1964 ou qu'on les découvre en 2004. Quelque chose d'impalpable, qui relève des idées, des valeurs qui guident notre existence et non du simple attrait de la nouveauté. En cela, on échappe aux caprices de la mode, car même avec un décalage de 40 ans, ces idées ont conservé toute leur acuité. Tout comme Roméo et Juliette, Spidey est un personnage qui traverse le temps !

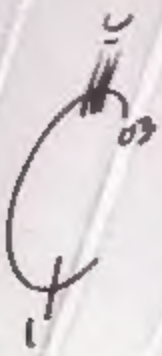
Souvenez-vous des défis auxquels Peter Parker a été confronté au cours des années : qui de nous n'a pas eu à résoudre le même genre de problèmes, à un moment ou à un autre ? À trancher entre le bien et le mal, des notions simples en apparence, et pourtant si complexes ? À tirer les leçons de ses erreurs pour éviter qu'elles se reproduisent ? Face à ces dilemmes, on s'aperçoit que le choix n'est jamais facile. Alors on continue de se battre, et on arrive, au passage, à remporter de petites victoires. Dans le cas de Spidey, ses préoccupations ne sont pas propres à la société américaine, elles sont partagées par tout un chacun, quels que soient sa culture et son pays d'origine. Et c'est sans doute grâce à cela qu'on peut s'identifier à lui.

(À moins que ce soit parce que le monde ne se lasse pas des exploits d'un super-héros capable de lancer des toiles d'un gratte-ciel à l'autre et de botter le train à des détraqués de tout poil !)

Bref, Spider-Man nous ressemble : il essaie d'agir pour le mieux dans un monde aliéné, et ce, indépendamment du contexte, des différences culturelles, des supports – qu'il se trouve dans les pages de comics, sur nos écrans de télé ou au cinéma. Et tant que le monde sera ce qu'il est, le combat de Spider-Man nous paraîtra familier.

L'histoire contée dans *Amazing Fantasy* # 15 aurait pu se terminer sur l'image de Peter disparaissant dans l'obscurité, mûr de sa prise de conscience. Mais comme nous le savons tous, elle s'est poursuivie car la connaissance ne marque pas une fin, mais un début. Et ce qui est valable pour Peter, pour Spider-Man, l'est aussi pour nous tous.

Alors... à bientôt dans les séries !



JQ
EEK

CHAPITRE 1

LE RÈGNE DE L'ARAIGNÉE

Ou pourquoi le Tisseur est omniprésent dans les comics

Les pères fondateurs de Marvel Comics avaient vu juste. *Parfaitement* juste, même.

Quelque part dans la Maison des idées de Marvel, à une époque où l'éditeur passait des cover-girls et des histoires de cow-boys aux magazines de super-héros, le scénariste Stan Lee et ses artistes fétiches ont mis au point une formule tellement géniale qu'aujourd'hui encore, elle est imitée, copiée et adaptée à toutes les sauces par les créateurs de comics du monde entier, d'Amérique ou de Mongolie ! Il ne s'agissait pas de la recette de la toile de Spider-Man ou du pain à la banane de Tante May, pas plus que de conseils avisés pour créer de bons personnages de comics. Non, Lee et ses comparses tenaient le secret qui allait produire des icônes de la culture pop.

Efficace, la recette. Imparable. Même pas la peine d'essayer d'imaginer autre chose. Ce que ce cher Stan a mitonné avec amour, c'est la quintessence des personnages de comics du demi-siècle écoulé, fruits d'un génie créatif en ébullition qui fait passer Mozart pour un amateur. Nous avons nommé : les Quatre Fantasique, l'Incroyable Hulk, les Étranges X-Men, Daredevil, l'Homme sans Peur, le Puissant Thor, et l'Étonnant Spider-Man. Surtout Spider-Man.

Stan Lee, Steve Ditko, Jack Kirby et compagnie ont donné vie à Spidey et ses amis à peu près à la même période et au même rythme que les Beatles ont sorti leurs tubes. Et à l'instar de cette musique qui a soudain déferlé sur l'Angleterre, ils ont envahi les comics. La raison est simple : si on s'amuse à mettre dans une boîte tous les grands personnages Marvel de cette époque, et qu'on en prend un au hasard, on s'aperçoit que chacun d'eux est un mélange très réussi de force et de sensibilité.

Cela dit, il faut ensuite rester au top, notamment quand vient l'heure des comptes et des décisions – il suffit de penser à cette pub qui bradait 500 exemplaires de Revolutionary War soldiers à 2,99 $. Mais Spider-Man a su s'imposer. Du coup, il apparaît comme le plus grand super-héros de ces cinquante dernières années, voire même de toute l'histoire des comics.

En effet, ce qui rend ce personnage unique est exactement l'inverse de ce qui a fait la renommée de ses concurrents. Captain America, Superman et Captain Marvel tirent leur grandeur de leur invulnérabilité. Ils n'ont pas de point faible reconnu, un talon d'Achille qui justifierait une éventuelle défaillance. C'est d'ailleurs ainsi qu'on les aime et qu'on veut les voir.

En revanche, la supériorité de Spider-Man tient à ce qu'il n'a rien de supérieur, justement. Tout en lui est source de fragilité. Il est trop jeune, il ne maîtrise pas ses émotions – comme tout individu jusqu'à 22 ans environ. Il est fort, mais certainement pas autant que Hulk ou la Chose, et souvent moins que ses adversaires. Certes, il peut détecter le danger. Mais tous les super-héros savent faire ça aussi. La seule différence, c'est que dans le cas de Spidey, cette faculté a un nom : c'est son fameux "sens d'araignée". Il est intelligent et rusé, mais dans le monde des super-héros, ces talents n'augurent pas de victoires systématiques sur l'ennemi.

Côté faiblesses, notons encore que Spider-Man ne dispose d'aucune arme. Pas de pistolet qui tire des rayons, mais des lance-toiles fixés à chaque poignet. Ces appareils sont suffisamment puissants pour projeter le produit à des dizaines de mètres, et la "toile" assez solide pour supporter le poids d'une demi-douzaine de criminels accrochés à un mât, sauf qu'il faut penser à les recharger, que l'on peut couper la toile et qu'elle se dissout en l'espace d'une heure.

Spider-Man peut grimper aux murs et aux plafonds, mais bon, à part lui permettre d'aller se chercher en vitesse un café au bar des Super-Héros, c'est plus spectaculaire qu'utile.

Son costume n'a rien de spécial, style bottes à propulsion ou gants bourrés de gadgets. C'est un simple justaucorps. Pas même isolé. Pour le caleçon en polypropylène, vous repasserez : quand Spidey se balance dans les canyons de Manhattan, il a le vent dans les voiles ! Pas étonnant que parfois, il attrape un bon rhume !

CHAPITRE 1

Quelle idée, aussi : tous les gens sensés savent que pour aller se promener entre les gratte-ciel en plein mois de février, il faut mettre des vêtements chauds !

Et pour couronner le tout : une des motivations de Spider-Man, c'est qu'il doit *gagner sa vie* ! Peter Parker lutte contre les criminels par sens du devoir et dés responsabilités, mais il n'oublie pas de prendre des photos de Spider-Man en pleine action pour les monnayer ! Bref, il est obligé de se faire du blé pour acheter son pain !

Face à Batman, Iron Man, Thor, le Prince des Mers ou les Quatre Fantastiques, Spider-Man occupe une place vraiment à part. Il n'est pas là pour sauver le monde, et si ça n'arrange pas son image, c'est bon pour le scénario, car les problèmes d'argent de Peter Parker sont dans la droite ligne de ses autres ennuis.

Quand on est pris comme lui dans de telles galères personnelles, on comprend que Peter Parker trouve refuge dans l'existence de Spider-Man. Pourtant, il y a bien des choses que Peter déteste chez son alter ego : il rend ses relations avec les femmes plus compliquées, il le fait passer pour un lâche, il lui fait manquer ses examens, il l'éloigne de sa chère tante May dans des moments difficiles, il le transforme en marginal presque plus incompris que Hulk, et ne manque pas une occasion de le mettre en danger de mort. Mais parfois aussi, quel bonheur d'échapper à la réalité en se balançant de toit en toit au bout d'un fil…

Un petit truc marrant : vous enlevez à Peter ses angoisses, ses histoires avec les filles, ses soucis d'argent, toutes les préoccupations plus ou moins idiotes qu'on a entre 17 et 22 ans – une période où l'on se cherche – ses lance-toiles ; vous lui ajoutez quelques taches de rousseur et vous lui faites dire "Berk !" à tout bout de champ, et vous obtenez… Archie ! Incroyable, non ?!

Illustration : Steve Ditko

En fait, ces deux grands personnages de la culture pop se ressemblent : ils sont tout simplement humains. Même si les auteurs ont adapté Spider-Man aux tendances au fil du temps, c'est parce que Peter Parker est plus proche du commun des mortels qu'il tient toujours la vedette.

Du coup, Spider-Man sait toujours repérer les situations qui se prêtent à un bon jeu de mots, et il ne s'en prive pas ! De tous les durs à cuire et super-tronches qui sont sortis de l'imagination débridée de Stan Lee, Spider-Man est le héros le plus impertinent. Tout est prétexte à dérision, de la bedaine du Caïd à la suffisance des Quatre Fantastiques en passant par les sautes d'humeur de J. Jonah Jameson. Rien de plus jouissif pour un scénariste que de chambouler une scène grâce à l'humour. Quant aux dessinateurs, ils adorent l'aspect grave et léger à la fois de la personnalité de Spidey, qui leur permet de jouer en demi-teintes ou d'adopter au contraire un réalisme quasi photographique sans se poser la question de savoir comment ils vont pouvoir passer de l'un à l'autre.

Auteurs et artistes se sont succédé pendant 40 ans, mais le personnage, lui, n'a pas changé. Étonnamment, Spider-Man a subi moins de transformations que les autres héros de son époque. Dès le départ, Stan Lee et Steve Ditko ont percuté : tout était dit, et bien dit.

Revenons un peu aux sources, à ce propos. Tandis que les années 50 d'Eisenhower laissaient la place aux sixties de Kennedy, les chances de survie de Marvel étaient aussi minces que les couvertures de ses comics. La maison d'édition, qui avait connu des débuts très prometteurs dans les années 40 sous le nom de Timely Comics, en n'hésitant pas à mettre face à face Captain America et Adolf Hitler, avait du mal à se sortir de ses histoires de cow-boys et de ses scénarios à l'eau de rose et prenait tout droit la route de l'oubli. Concrètement, ces comics n'étaient pas mauvais du tout, mais l'heure était venue d'introduire quelques nouveaux personnages marquants. Ils n'étaient pas loin, dans la tête du rédacteur en chef de Marvel, Stan Lee ! Et ils y sont restés encore un temps : l'éditeur n'était pas prêt à prendre des risques… et il fallait épuiser les stocks d'histoires encore disponibles !

Ce fut chose faite en 1959, date à laquelle Lee engagea de artistes free-lances tels que Steve Ditko et Jack Kirby, le cocréateur de Captain America, pour qu'ils animent les titres de science-fiction que Marvel publiait toujours.

Ensemble, ils formèrent le noyau légendaire du premier "Bullpen", l'équipe artistique de Marvel, et ils

firent du bon travail sur des titres pourtant de second plan. Il fallut le succès de *Justice League of America*, que sortait DC, leur concurrent direct, et qui mettait en scène une équipe de super-héros, pour qu'ils puissent enfin laisser éclater leur talent.

La popularité de la JLA incita Martin Goodman, alors responsable des publications Marvel, à produire un comic du même genre, mais avec des super-héros complètement nouveaux. Stan Lee partit donc à la pêche dans ses archives mentales et en tira les Fantastic Four en 1961.

Le nouveau style Marvel ainsi lancé, d'autres personnages firent rapidement irruption dans le paysage des comics : Hulk, Henry Pym (alias l'Homme-Fourmi) et, Spider-Man (un titre qu'il était prévu d'arrêter en août 1962) pour remplir le pages d'*Amazing Adult Fantasy*.

Illustrations : John Romita

Dès le premier numéro, Spidey annonçait la couleur : il n'avait ni super-pouvoirs, ni musculature imposante, ni trait spécifique. Il avait des problèmes dans ses études et avec les filles, et ce n'était pas mieux côté finances. Bref, il avait tout de l'antihéros. Il n'était pas inintéressant, mais il n'avait rien de passionnant non plus. Dans son costume d'araignée, il se comportait comme un électron libre un peu prétentieux. Sous son identité normale, c'était un jeune homme calme et poli.

Même si sa vie de super-héros eut pour une part un effet libérateur sur lui, on ne peut pas dire que c'était la carrière que Peter Parker rêvait d'embrasser ! Il ne l'avait pas choisie. Il n'était pas plus un chercheur de haut vol qu'un extraterrestre, pour se retrouver dans cette situation. Il n'était que la victime d'une autre victime. En clair, il avait été piqué par une araignée qui, délibérément ou par inadvertance, selon les versions, avait été irradiée. Quoi qu'il en soit, la transformation de Peter Parker en Spider-Man était loin d'être voulue !

En tout cas, que l'on ouvre un épisode de 1964, de 1978, de 1986, de 1997 ou d'aujourd'hui, on n'est jamais dépaysés (idem pour Archie, d'ailleurs !). Le cadre créé par Stan Lee en 1962 est toujours valable plus de 40 ans après, que ce soit dans *Amazing Spider-Man*, la série désormais classique, ou dans *Ultimate Spider-Man*, la série "revisitée" dans laquelle Peter Parker est un adolescent du XXI[ème] siècle. Les fondations de la maison "Spider-Man" sont solides et peuvent supporter l'épreuve du temps. Quant au personnage, on ne s'en lasse pas.

La constance de Spider-Man est tout à fait remarquable, surtout quand on voit ce que certains héros ont eu à subir : on les a fait mourir, puis on les a ressuscités, ils se sont retrouvés dans le corps d'autres créatures, ont été possédés eux-mêmes, on les a expédiés dans des univers parallèles… bref, on les a triturés dans tous les sens. D'accord, Spider-Man a connu également quelques déboires avec son clone et le costume noir qu'il a brièvement investi dans les années 90. Mais par chance, ces bouleversements ont été peu nombreux et de courte durée – et pas nécessairement vains puisque le fameux costume noir a donné naissance à un magnifique vilain de la troisième génération, en l'occurrence : Venom ! Pour ce qui est de l'avenir, Spider-Man devrait rester fidèle à ses origines, et personne ne s'en plaint !

La raison pour laquelle les personnages sont envoyés dans des univers alternatifs est simple : leur propre univers offre des possibilités de scénario limitées. Il faut donc ouvrir des perspectives, et pour cela, rien de tel qu'un petit voyage dans un monde parallèle qui cache des mystères insondables sous une apparente normalité ! Spider-Man n'a jamais eu ce problème, et pour cause : son entourage est aussi increvable qu'une Buick de 1958 ! À l'ère du "politiquement correct", les invectives de J. Jonah Jameson seraient difficilement concevables ; mais en attendant, il sait se lâcher, et pour le scénario, c'est bon, coco !

Dans son rôle de conscience, May, la frêle et bien-aimée tante de Peter, est parfaite. Plus que ne l'aurait été une mère, un coéquipier ou un double de Shirley

CHAPITRE 1

Temple. Quant aux femmes de sa vie, de Betty Brant à Gwen Stacy en passant par Mary Jane Watson, elles n'ont pas une plastique à tomber par terre, mais elles savent donner du relief à l'histoire. Soyons clair : entre affronter le Vautour (un pseudo volatile plus laid qu'un bidet !) et faire le joli cœur auprès d'une des demoiselles mentionnées ci-dessus, Parker a plus d'une fois laissé son costume au placard ! Le seul truc étonnant, c'est qu'il l'a remis après.

Si les filles sont belles, les vilains, eux, sont top. Spider-Man compte les ennemis les plus variés et les plus élaborés qui soient. Il n'a pas besoin de partir dans des univers alternatifs pour relever de nouveaux défis : il a tout ce qui lui faut sous la main, et pour un sacré bout de temps encore !

À ce sujet, on ne peut qu'être impressionné par le flot ininterrompu de scénarios où les vilains se sont succédé les uns après les autres et ce, sur de très longues périodes – surtout dans les années 60 et 70, alors que d'autres comics avaient du mal à maintenir une certaine continuité dans une seule histoire de 12 pages. Avec Spider-Man, on voit défiler le Vautour, le Bouffon Vert, le Dr Octopus, le Caïd, le Scarabée, Morbius, Kraven le Chasseur et beaucoup d'autres encore, dans une trame continue où se mêlent le bien et le mal, les études et les filles, et le souci de gagner sa vie. Lorsque le premier Bouffon Vert – Norman Osborn, un industriel à la personnalité plutôt perturbée – meurt en se battant contre Spider-Man, la relève est aussitôt assurée par Harry, son propre fils, qui partage un logement avec… Peter Parker ! Le Dr Octopus, lui, loue une chambre chez Tante May. Le Caïd s'introduit sur le campus où étudie Peter. Et ça n'arrête pas, on se croirait dans la série télé *The Sopranos* pour ce qui est de l'humour noir et de la qualité de l'intrigue – les couacs du contrat et les guitaristes de Bruce Springsteen en moins.

Plus fort encore, la continuité de l'histoire peut même survivre à un petit détour du côté de la page "humour" des journaux, où

viennent d'habitude se faire enterrer les comics. Spider-Man est un habitué de cette page depuis 1977, et s'il passe facilement d'un support à un autre, c'est parce que ses aventures ont toujours mis l'accent sur les relations entre les personnages plus que sur une action pure et dure. Et justement, les strips des journaux s'intéressent aussi à ces interactions. Sinon, on aurait déjà vu Charlie Brown se faire déshabiller par une horde de groupies en délire. Voire pire.

Les vilains ont pris de la bouteille, tout comme Spidey, et ils ont affirmé leur style avec chaque artiste. Avec Jim Mahfood, qui utilise un trait années 60 à la Yogi Bear, le Rhino cogne toujours de la même façon. Le Bouffon Vert est toujours figé quand Sean Phillips le montre en train d'acheter à boire pour une colonie de super-vilains, ou quand Mark Bagley en fait un fou immature projetant des substances dangereuses. Le Caïd est massif et odieux sous les crayons de n'importe quel dessinateur. Et comme Spidey peut s'adapter à n'importe quel registre, il y aura toujours des occasions de rigoler entre deux scènes sérieuses !

La facilité avec laquelle Spider-Man passe d'une situation à une autre n'a pas été affectée par les choix artistiques de ses auteurs successifs. Et si Stan Lee n'avait pas un attachement plus fort pour Spidey que pour ses autres personnages, ce n'est pas le sentiment qu'il nous a donné Il a en effet surveillé de près sa créature pendant une décennie, et les dessinateurs qui ont illustré Spidey sont ceux auxquels on doit les beaux jours de l'Âge d'Argent des comics, aux côtés de Jack Kirby : Steve Ditko, le premier collaborateur de Stan, puis John Romita.

Une génération plus tard, Todd McFarlane, un artiste canadien, a propulsé de nouveau Spidey au sommet des classements. Son *Spider-Man* # 1 est pour une très large part à l'origine de l'essor qu'ont connu les comics au début des années 90, et a contribué à faire de lui le chef de file des artistes autoproduits. Vous avez sans doute entendu parler de la maison d'édition indépendante lancée par McFarlane et ses amis ; vous savez, cette petite boîte, Image Comics, qui a publié cette petite série marginale, *Spawn* !

Mais ce n'est pas tout : c'est le légendaire Gil Kane qui a dessiné les épisodes poignants sur la mort de Gwen Stacy ; Erik Larsen s'est occupé de Spider-Man avant de créer son excentrique *Savage Dragon* ; Paul Jenkins a quitté l'univers noir de *Hellblazer* pour œuvrer sur *Peter Parker : Spider-Man* et *Spectacular Spider-Man*.

Et si l'équipe qui travaille actuellement sur *Amazing Spider-Man* n'est pas exceptionnelle, elle n'en est pas moins valable. John Romita Jr, en digne fils de son père, a su apporter à Spider-Man une expression et une force

Illustration : Mark Bagley

nouvelles. Quant à son dessin net et précis, il est totalement en phase avec le style en vogue dans les comics. Il offre un bon équilibre entre des traits marqués et un crayonné plus esquissé. Il met en valeur l'histoire. Les gens normaux ont l'air de gens normaux, les super-héros ont l'air de super-héros, les types grands sont *réellement* grands, et les illustrations de Romita sont typiques de Romita. Tout est authentique.

Avec le scénariste J. Michael Straczynski, John Romita Jr ne manque pas de matière. Il faut dire que l'auteur a, à son actif, les séries *Babylon* 5, *Crusade* (*2267 : Ultime croisade* en France), *The Legend of the Rangers* et *Polaris*, pour la télévision, la production du film *Murder, She Wrote* (*Arabesque*), pour la télé encore, et l'adaptation de son comic *Rising Star* pour le grand écran. Sur sa cheminée trônent les prix Hugo qu'il a reçus pour ses remarquables écrits de science-fiction. L'homme sait se servir de son stylo, c'est clair.

Dans *Amazing Spider-Man*, le style de Straczynski est visuel, imagé, cinématographique, ultrarythmé. On sent bien qu'il a beaucoup à raconter, et il ne s'en prive pas !

Sur *Ultimate Spider-Man*, c'est Brian Michael Bendis – le scénariste qui a tous les honneurs du moment – qui donne sa vision des choses.

Bendis, qui a été récompensé par deux Eisner Awards et qui a lancé avec succès ses propres séries - sans parler de son passage plus que remarqué sur

CHAPITRE 1

Daredevil possède un style narratif fluide : l'action se déroule rapidement tout en s'enchaînant très logiquement. Du coup, on a l'impression de vivre des faits réels et non une histoire inventée de toutes pièces. Bendis n'a pas peur de bousculer certaines traditions — Peter Parker révèle son identité secrète à Mary Jane Watson, sa petite amie du lycée, Tante May est plutôt une belle femme et Oncle Ben porte une queue de cheval – mais le côté humain et sensible que Stan Lee avait donné au personnage reste intact, et c'est tant mieux. Mark Bagley, le dessinateur d'*Ultimate Spider-Man*, restitue à merveille l'écriture rythmée de Bendis ; sous ses crayons, les personnages principaux sont attachants, sympathiques, et les vilains, détestables ! Le tout dans un style qui n'est pas sans rappeler les dernières productions Disney telles que *Treasure Planet* (*La planète au trésor*) et *Atlantis*, à un petit détail près : c'est Bagley qui l'a créé !

La continuité de l'histoire, la qualité des artistes, la singularité des vilains, l'intérêt des intrigues, ont dès le départ accroché les lecteurs ; et c'est toujours le cas.

Il n'y a rien de mystérieux là-dedans. Spider-Man est fidèle à son image de type sympa ! Il est accessible, on a envie de l'encourager, de l'aimer, ses aventures se lisent facilement, on a du mal à s'en passer ; qui plus est, il porte la même tenue depuis presque un demi-siècle et il fréquente toujours les mêmes gens. Bref : Spider-Man est unique.

Mais ça, tout le monde le sait.

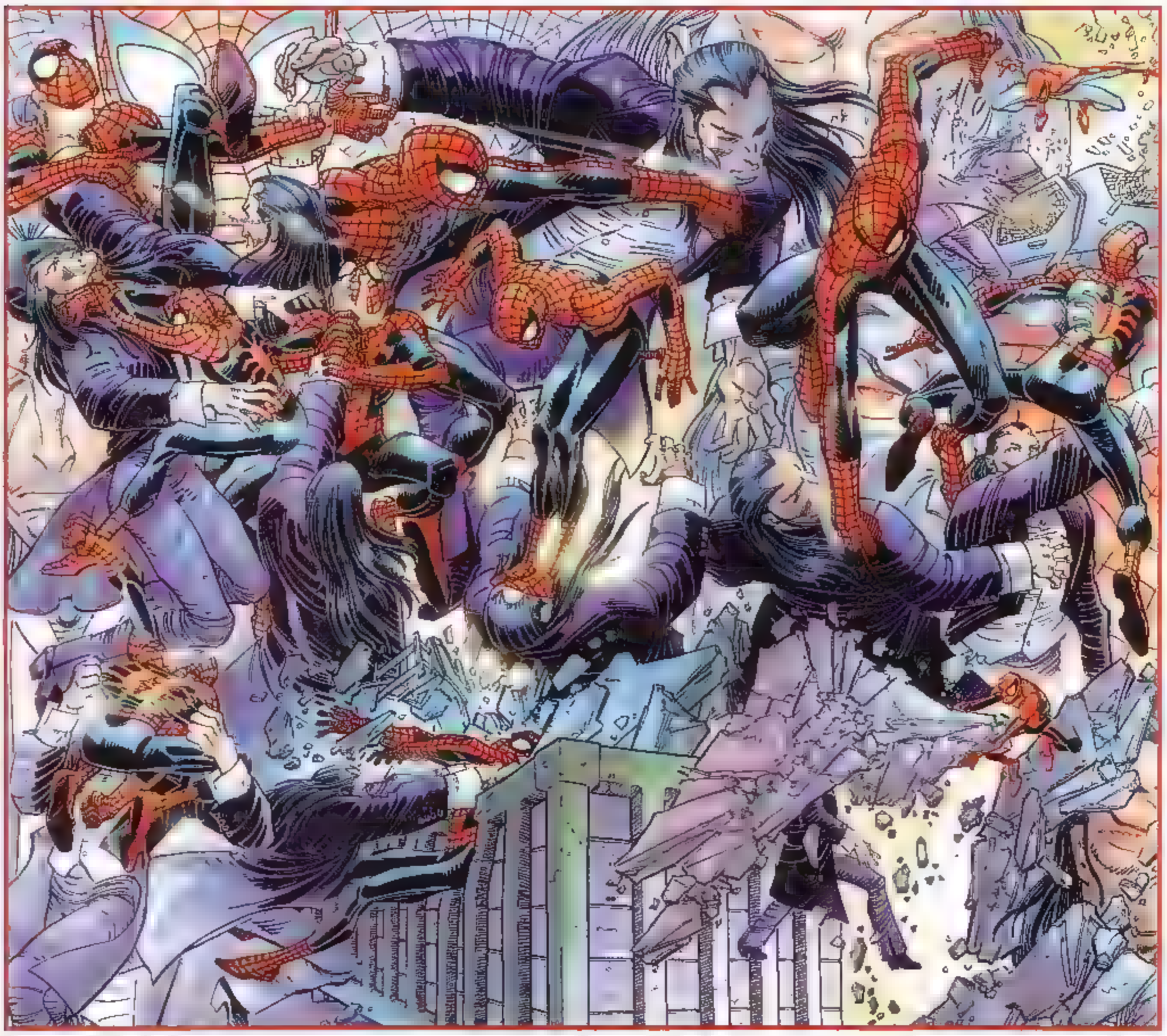


Illustration : John Romita Jr

CHAPITRE 2

UN ÊTRE BIEN SINGULIER

Spider-Man à la télé

Photo : archives de CBS

« L'Araignée, l'Araignée, est un être bien singulier. Dans sa toile, il attend d'attraper les brigands. Prends garde, car l'Araignée est là ! Il est fort, agressif, il a du sang radioactif, il s'envole sur un fil, et fait fi du péril. Attention, car l'Araignée est là ! Si parfois la nuit, on découvre un mystère, l'Araignée surgit aussi vite que l'éclair ! L'Araignée, l'Araignée, toujours là pour nous protéger. Il apporte des secours, et ne veut rien en retour Pour lui, la vie est un combat, et de l'action il y en a, quand l'Araignée est là ! »

Tous les personnages de comics n'ont pas eu droit à un refrain aussi connu, ce qui n'est pas gênant en soi. Spider Man s'est taillé une solide réputation sur le papier, pour le plus grand plaisir de ceux qui aiment les récits en images. Les autres ont dû découvrir qu'ils avaient aussi un sens d'araignée en voyant les nombreuses incarnations du héros à la télévision.

Sans compter que la plupart d'entre eux avaient été marqués par cette fichue chanson et qu'une fois qu'on l'a dans la tête, il est très difficile de l'oublier !

Spider Man est un habitué du petit écran, où il apparaît très régulièrement. Une présence qui s'explique par le fait que dans les comics tout comme à la télévision, il reste fidèle à lui-même - une qualité indispensable pour s'imposer dans le temps

La carrière télévisée de Spider-Man a commencé en 1967 dans un dessin animé produit par Grantray.

CHAPITRE 2

Laurence and Krantz Animation. Et c'est là que les spectateurs innocents ont été contaminés par l'air obsédant de la fameuse chanson créée pour l'occasion ! La série animée n'a duré à l'époque que trois saisons, mais son influence se fait encore sentir de nos jours en matière de dessin, de style et surtout, pour ce qui est de la fidélité des adaptations.

Avec l'aimable autorisation de Buena Vista Home Entertainment, Inc.

Même si on a du mal à croire que Spider-Man *était un produit sophistiqué de l'animation de la fin des années 60, la série a gardé toute sa modernité et son dynamisme grâce à l'intelligence des intrigues, à des vilains géniaux et à la chanson du générique, qui est devenue un grand classique !*

La série de 1967 était une copie conforme du comic, qu'elle a transformé en dessin animé sans se préoccuper d'y ajouter des personnages secondaires, de respecter une distribution pluriethnique ou d'introduire un extraterrestre assoiffé de sang mais tellement incompris, au fond. Voilà qui en dit long sur la qualité des histoires originales de Spider-Man. Stan Lee en personne n'aurait pas fait mieux !

Ainsi, la première apparition du Lézard dans le dessin animé reprend très exactement la scène d'*Amazing Spider-Man* # 6 où il fait irruption. Les débuts de Mystério sont les mêmes que dans *Amazing Spider-Man* # 13. Les origines de Spider Man (qui étonnamment, ne sont pas relatées dans le premier épisode), sont telles qu'on les découvrait dans *Amazing Fantasy* # 15. Et lorsque les intrigues diffèrent – comme pour les débuts de Dr Octopus, d'Electro, du Rhino et du Vautour – les personnages conservent néanmoins les mêmes motivations et apparences que leurs alter ego du comic. Le résultat ? Une série qu'on apprécie toujours de revoir, avec ses dessins simples, naïfs, qui rappellent les animations des studios Hanna-Barbera – lesquels ont signé à peu près à la même période un petit bijou du genre, *Josie et les Pussycats*.

Spider-Man a un petit côté rétro très branché ! Aucun super-héros de Marvel – particulièrement parmi ceux de l'Âge d'Argent – n'a fait une première apparition télévisée aussi réussie que Spider-Man, et aucune série animée n'a été plus fidèle aux origines d'un personnage. Sauf qu'hélas, la suite s'est avérée nettement moins bonne.

Les gens qui prétendent que ça bougeait un max dans les années 70 n'ont pas connu cette période. Les années 70, c'était net, carré… la mâchoire de George Clooney, voyez ? Quant aux goûts de l'époque, notamment sur le plan vestimentaire, mieux vaut ne pas en parler (ah, ce costume saumon que je portais pour le bal du lycée…). Et encore, à côté des super-héros version télé, ça n'était rien. Un responsable de chaîne particulièrement éclairé avait dû ingurgiter un ou deux épisodes de trop de la vieille série *Batman* ; il n'a pas capté qu'elle se décryptait au cinquante-douzième degré et a décidé d'en rajouter une couche. Comprenez : de ridiculiser, de caricaturer et de détruire une nouvelle vague de héros. Il s'est donc attelé à la lourde tâche de faire pire encore que pour le justicier à la cape.

Le résultat a été trop grotesque pour être pris au sérieux, et trop grave pour qu'on en rigole : un massacre en règle de Wonder Woman et Buck Rogers ; des super-héros créés spécialement pour la télé, dont

Photo : archives de CBS

D'accord, c'était Spider-Man, c'était à la télé, c'étaient des personnages en chair et en os, mais alors… L'action ? Lourdingue. Le scénario ? Ras les pâquerettes. Les effets spéciaux ? On pouffe. Heureusement, ça n'a pas duré longtemps.

un prof de lycée nul qui se transformait en super-héros nul ; et une version de Hulk qui réduisait le célèbre monstre au rang de fugitif dont la seule gloire était d'aller récupérer des chatons en haut des arbres.

Spider-Man n'a pas été épargné non plus. Un film réalisé pour la télé est sorti le 19 avril 1977, un peu avant "You Light Up My Life", la chanson de Debbie Boone qui allait rester dix semaines consécutives au sommet des charts. Juste histoire de situer les choses.

Le rôle de Spider-Man était incarné par Nicholas Hammond, un acteur très connu. « Quoi ? *Nicholas Hammond* ? » Eh oui : Hammond n'était pas capable de porter un tel projet, à la différence de Bill Bixby dans *The Incredible Hulk*. Hammond, c'était un visage, un brushing, et des jambes qui parcouraient les arrière-cours, euh… les toits de L.A.

Quant aux acteurs qui entouraient Hammond, ils ont eu envers lui la même attitude que Zeppo avec ses frangins des Marx Brothers : chacun pour soi. D'autres films, qui souffraient d'une distribution médiocre et dans lequel le premier rôle avait été attribué non en fonction des talents de l'acteur mais de son physique, s'en sont pourtant mieux sortis que le Spider-Man télévisé parce qu'eux au moins, ils avaient un scénario qui tenait la route ! Au lieu de suivre l'exemple de la série animée et de piocher dans la plus grande réserve d'histoires de super-héros au monde que sont les comics, le film télévisé en a ficelé une de toutes pièces, dont l'esprit était bien loin de ce qu'avait conçu Stan Lee.

Le film commençait bien, avec une scène où l'on voyait Peter Parker se faire piquer par une araignée radioactive. Bien sûr, il découvrait ses nouveaux pouvoirs. Puis il décidait de but en blanc de combattre les criminels. Oncle Ben, lui, ne mourait pas, et du coup, la fameuse règle qui guide la vie de Spider-Man "À grands pouvoirs, grandes responsabilités" passait à la trappe. Il faut dire que le mot "responsabilité" n'était pas très à la mode dans les années 70.

Le premier ennemi du justicier, dont la motivation semblait plutôt vague, était un maître chanteur du nom d'Edward Byron, qui menaçait de lâcher sur New York 10 bombes humaines – qu'il manipulait grâce à un appareil de contrôle mental si on ne lui donnait pas 55 millions de dollars. Sauf que l'une de ces bombes n'était autre que Peter Parker.

On pouvait difficilement faire plus creux, côté intrigue. Tout d'abord, il y a bien plus que dix bombes humaines qui se baladent tous les jours dans les rues de New York. Alors dix de plus ou de moins… Ensuite, pourquoi diable 55 millions ? 50, 100, on comprend. Mais 55 ? Ça incluait les 10 % de commission de son imprésario ? Enfin, les victimes du criminel échappent à son emprise lorsque l'antenne de l'appareil qui les contrôle se casse. Pour couronner le tout, le sinistre individu qui était sur le point de s'emparer du monde a soudain des remords et préfère se rendre. Même dans *Austin Powers*, on n'aurait pas osé montrer un truc aussi nul. Et encore, on ne vous a parlé que des meilleurs passages.

Encouragés par l'accueil modéré qu'avait rencontré le film, les responsables de CBS avaient passé commande d'une saison entière d'épisodes au

CHAPITRE 2

Photo : archives de CBS

printemps 1978. La chaîne n'en a pas redemandé, après ça.

Les épisodes n'étaient pas très bons. Inutile de les passer en revue. Il suffit d'en lire les titres : *The Deadly Dust, Part 1*, *The Deadly Dust, Part 2* (rassemblés plus tard en un long métrage intitulé *Spider-Man Strikes Back*, et diffusé dans ces coins du monde où l'on considère Jerry Lewis comme un génie du burlesque…), *The Curse of Rava*, *Night of the Clones*, *Escort to Danger*. Avec des titres pareils, n'importe qui serait capable d'écrire des scénarios pour une série télévisée du niveau de celle-ci. Sans Lézard, sans Doc Ock, sans Caid, bref, sans intérêt.

Mais les fans de Spider-Man n'ont pas eu à attendre très longtemps pour avoir de nouveau envie de regarder la télé. Quatre ans plus tard, une autre série est sortie, qui a su faire oublier la piètre qualité de la précédente. Les 24 épisodes de *Spider-Man and His Amazing Friends* (rebaptisée *The Incredible Hulk and the Amazing Spider-Man* dans sa troisième saison) étaient produits par Marvel Productions. La série a été lancée sur NBC le 12 septembre 1981.

Pour ce qui est des dessins animés, le pire côtoie également le meilleur. Mais le plus important reste tout de même leur capacité à distraire le spectateur. Et de ce point de vue, la seconde série animée consacrée à Spider-Man était un vrai régal ; même en lâchant toute l'équipe d'*American Idol* (série diffusée sur Fox) en pleine jungle amazonienne, on n'aurait pas obtenu mieux ! Il y avait de l'action, un bon scénario, le dessin était plus élaboré que ce qui se faisait à ce moment-là, et on sentait une volonté réelle de coller aux personnages originaux des comics.

Ce qui n'a pas empêché les réalisateurs de la série de modifier un peu l'histoire en ajoutant par exemple deux anciens X-Men : Firestar, un mutant capable de générer une chaleur phénoménale, et Iceberg, un mutant qui transforme l'humidité ambiante en glace. Mona, une nièce de Norman Osborn, comptait aussi parmi les nouveaux personnages, ainsi qu'une petite chienne, Ms. Lion, qui elle, n'était pas une mutante, bien que son effronterie soit pourtant hors du commun !

Les épisodes étaient produits à un rythme plus ou moins régulier : 13 dans la première saison, 3 de plus dans la seconde saison, avec une partie narrative de Stan Lee, et 8 épisodes supplémentaires dans la troisième et dernière saison. Comme souvent dans les séries animées, des épisodes de la saison précédente (parfois tronqués) furent ajoutés à la liste des nouveaux pour la saison suivante.

Les intrigues se basaient sur les comics et sur les gags des dessins animés. Une combinaison pas toujours facile à réussir. Ainsi, dans le premier épisode, on voyait le Bouffon Vert attaquer Spider-Man, Iceberg et Firestar alors qu'ils assistaient à une soirée costumée pour super-héros. L'action était sympa, l'animation, fluide, les voix, bien placées, mais ce qu'on retenait surtout, c'était cette histoire de déguisements ! Du pur Archie ! Pire, même : du Scooby-Doo ! Bref, de l'animation des années 70 et 80. Et dans le genre, Spider-Man ne déparait pas la collection.

Bien sûr, toutes les intrigues ne laissaient pas le spectateur sur sa faim. L'épisode où Captain America, Shanna, le Prince des Mers et Dr Strange affrontent le Caméléon possédait du début à la fin une action digne des meilleurs comics. Idem pour celui où Magnéto essayait de libérer la Confrérie des Mauvais Mutants.

Les origines de Spider-Man étaient parfaitement présentées dans la seconde saison, de même que les retrouvailles entre Firestar, Iceberg et les X-Men.

Signalons que cinq versions de ces dessins animés ont été diffusées sur les chaînes télévisées américaines :

les épisodes originaux de 24 mn chacun ; des reprises qui comprenaient une partie narrative réalisée par Stan Lee ; des versions plus courtes, sans l'intervention de Stan Lee, que l'on a vues en 1988-89 dans l'émission *Marvel Action Universe* ; des épisodes programmés sur la chaîne UPN en 1998-99, avec ou sans la narration de Stan Lee ; et enfin, des épisodes sortis en 2002 sur ABC Family Channel, abrégés de quelques minutes, et parfois accompagnés du récit de Stan Lee.

On trouvait un peu de tout dans cette série animée des histoires inspirées des comics ; un style de dessin représentatif des années 80 ; un peu de Godzilla par ci, des problèmes d'adolescents par là ; un brin de Dr Fatalis, une pincée d'Homme Sable, un soupçon de Doc Ock, une pointe de Caïd, un zeste de Scarabée… Si la fidélité aux comics vous paraît primordiale, vous préférerez la série de 1967. Si vous êtes ouverts à d'autres influences, c'est la seconde série qui fera plutôt référence pour vous.

Les années 90 ont connu un énorme accroissement de la demande de séries animées, anciennes et nouvelles. Elles étaient absorbées sitôt produites par les chaînes câblées qui étaient alors en plein boom. Parmi les plus grosses consommatrices, la Fox, qui cherchait à remplir la grille de ses programmes Fox Kids. Du coup, elle a non seulement foncé tête baissée dans l'importation massive de séries japonaises longues telles que *Digimon* et *Pokemon*, mais elle a également beaucoup misé sur les super-héros, en faisant notamment réaliser à l'étranger une nouvelle série animée Spider-Man.

Cette troisième série fut produite par Saban Entertainment, qui se racheta ainsi d'avoir pollué un monde innocent avec les Mighty Morphin Power Rangers. Elle fit son apparition sur Fox Kids en 1995 et ses 65 épisodes s'étalèrent sur quatre saisons. *Spider-Man: The Animated Series* était un mélange étonnant de thèmes familiers aux cohortes de lecteurs de comics Spider-Man (la transformation de Curt Connors en Lézard, la lutte acharnée qui opposait le Caïd à Silvermane…) et d'intrigues conçues spécialement pour la série. Le tout moins librement adapté sur le plan graphique que dans *Batman : The Animated Series*, et avec un dessin moins anguleux, mais le même travail sur les ombres et les lumières.

La série commençait par un épisode pilote, *Night of the Lizard*, qui n'était autre qu'une nouvelle adaptation d'*Amazing Spider-Man* # 6. (Et pourquoi pas ? Après tout, c'est une super histoire !). Puis elle introduisait dans la foulée Norman Osborn, Alistair Smythe, Mystério, le Dr Octopus, le Caïd, le Rhino et le Shocker. L'histoire s'enchaînait tellement bien que les jeunes spectateurs ne firent pas du tout la distinction entre les personnages et les intrigues anciens et nouveaux.

Par ailleurs, cette série avait un autre point fort : les voix des personnages. Car si le succès d'une production ne repose pas uniquement sur elles, leur importance est réelle. Que seraient les Looney Tunes sans Mel Blanc (la voix US de Bugs Bunny) ou Guy Pierauld pour la version française ? Et les Simpsons, sans Hank Azaria et ses amis (en France, Philippe Peythieu, Véronique Augereau, Patrick Guillemin – qui double également la voix de Daffy Duck et du Diable de Tasmanie !) ?

La série de Fox Kids donnait à entendre des voix parfaitement adaptées aux personnages : Joe Campanella (dans le rôle de Curt Connors), Rue McClanahan (Anastasia Hardy), Martin Landau (le Scorpion – Jean-François Kopf, pour la VF), Efrem Zimbalist Jr (Dr Octopus), Edward Mulhare (Alistair Smythe), Brian Keith (Oncle Ben), Roscoe Lee Browne (le Caïd – Michel Badetti, pour la VF), Eddie Albert (l'ancien Vautour) et – tiens donc ! – Hank Azaria dans le rôle d'Eddie Brock (Jean-François Kopf à nouveau, pour la VF).

L'animation était elle aussi une réussite.

Moderne et classique à la fois, le dessin animé Spider-Man *a fait une entrée fracassante sur la chaîne MTV en juillet 2003.*

Spider-Man et tous les personnages associés : TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. © 2003 Adelaide Production, Inc Tous droits réservés.

CHAPITRE 2

C'est ainsi que l'épisode final de la troisième saison, où le Caméléon attaquait Nick Fury et Spider-Man, fut nommé pour un IMAGE Award – l'équivalent des Oscars pour les séries animées. Ces prix sont attribués chaque année aux séries qui n'ont pas obtenu l'Oscar de l'animation.

Comme on a pu le remarquer dans les séries qui durent un certain temps – et qui ne s'appellent pas les *Simpson* ! *Spider-Man: The Animated Series* a perdu un peu de son attrait au cours de sa quatrième saison. Les intrigues s'éloignaient des aventures originales de Spider-Man et prenaient hélas l'orientation qui a contribué à la faillite de Marvel. Cela dit, les rediffusions régulières de la série offrent toujours aux spectateurs de nombreux morceaux de choix. Parmi les meilleurs, la trilogie *Alien Costume* où l'on découvrait Venom (épisodes 7 à 9) ; l'épisode 31 avec la réapparition du Bouffon Vert ; l'épisode 41 où, à l'instar de Gwen Stacy (mais avec une fin moins dramatique), Mary Jane se retrouvait en mauvaise posture en haut du pont de Brooklyn ; et les épisodes 54 à 57, qui formaient l'intrigue intitulée *Six Forgotten Warriors*, où Captain America et Whizzer, des héros de l'Âge d'Or, volaient au secours de Spider-Man. L'épisode final, où Peter Parker remerciait Stan Lee de lui avoir donné le jour, peut être considéré comme le meilleur de tous ou comme le plus bizarre, selon le niveau d'interprétation du spectateur ! Quoi qu'il en soit, mieux vaut éviter de le regarder en premier.

Les choses auraient pu se poursuivre sur cette belle lancée mais Saban a eu la mauvaise idée de produire en 1999 la catastrophique *Spider-Man Unlimited*.

Par chance, la série n'a pas duré longtemps. Et pour cause : Spider-Man était expédié dans un univers alternatif de la Contre-Terre, typiquement le genre d'endroit où il n'a rien à faire (d'abord, il n'y a pas de murs dans ce monde-là. Alors où la toile de Spider-Man est-elle censée s'accrocher, et comment peut il se déplacer ?!). Le héros et ses amis ont donc passé 13 épisodes à combattre les Bestials du Maître de l'Évolution, et basta.

En revanche, *Spider-Man*, la série réalisée par MTV et qui est sortie sur la chaîne câblée le 11 juillet 2003, a effacé cet intermède désastreux. Les voix des personnages sont top (Rob Zombie dans le rôle de Curt Connors, pas mal, non ?!), l'animation en cell-shading est un heureux mélange de dessins et d'images de synthèse qui donnent à de nombreuses scènes une ambiance très particulière, et on consacre enfin à Spider-Man l'attention qu'il mérite !

Si vous avez vu le film, la série télé en est le prolongement parfait. « L'esprit est le même que celui du film », déclarait au magazine *Wizard* Morgan Gendel, le scénariste et producteur délégué de la série. « Le cocktail d'humour et de sérieux, les problèmes de cœur de Peter, les dilemmes engendrés par le fait d'être à la fois Peter Parker et Spider-Man. , autant de thèmes qui étaient abordés dans le film. »

Spider-Man a occupé des heures et des heures durant une place de marque à la télévision, et des millions de spectateurs ont passé des heures et des heures en sa compagnie. Pour beaucoup d'entre eux, ces versions-là du personnage sont les meilleures, voire les seules dignes d'être retenues. Et même s'il a connu quelques passages à vide, Spider-Man reste un grand parmi les grands.

Dans le Spider-Man *de MTV, le mélange d'animation traditionnelle et d'images de synthèse donne à des personnages comme Electro une dimension vraiment originale.*

CHAPITRE 3

ULTIME VOLTIGE

Spider-Man au cinéma

Spider-Man et tous les personnages associés : TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Spider-Man the movie © 2002 Columbia Pictures, Inc. Tous droits réservés.

Le film *Spider-Man*, sorti en 2002, est excellent. Mais le plus étonnant est qu'il ait fallu autant de temps pour le réaliser.

Hormis le long métrage constitué de deux épisodes de la brève série télévisée de la fin des années 70, Spider-Man a été notablement absent du grand écran jusqu'en 2002. Dans l'intervalle, on a vu des films sur Superman, Batman, Conan le Barbare, Tarzan (au moins trois), George de la Jungle, Rocky et Bullwinkle, Red Sonja (Kalidor, en français !), Josie et les Pussycats, 37 000 extraterrestres, 12 vampires, 7 loups-garous, une flopée de Grecs et Howard the Duck – bref, presque tout Hollywood.

Dans ce paysage, il manquait Spider-Man, c'est clair.

CHAPITRE 3

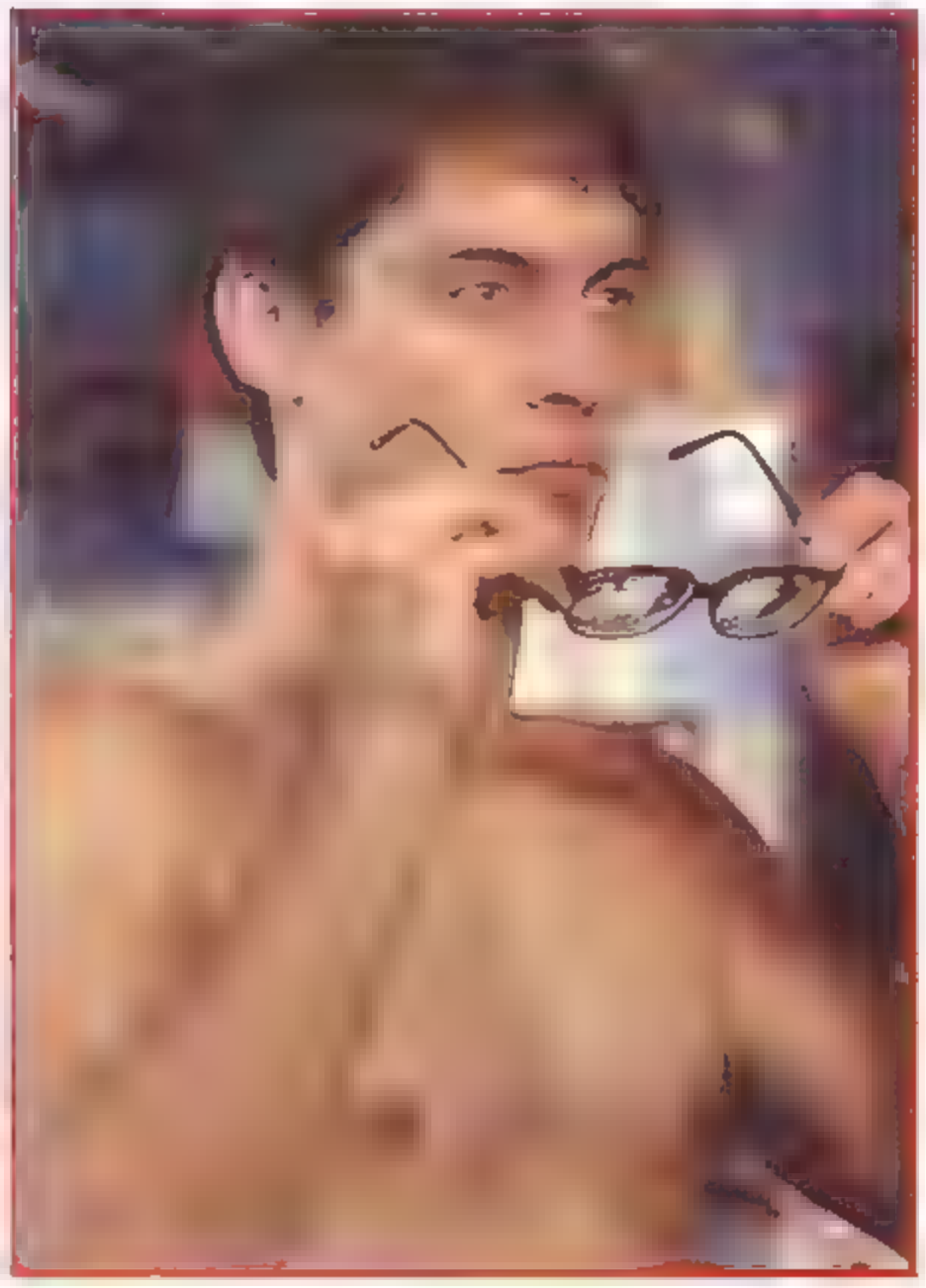
Spidey attendait peut-être tranquillement son heure ? En tout cas, le temps passait, Céline Dion chantait, mais on ne voyait toujours rien venir. Des rumeurs couraient depuis la première (et peu concluante) tentative de film. James Cameron, le metteur en scène connu pour faire exploser les budgets et pour avoir définitivement coulé le Titanic, était pressenti depuis dix ans pour tourner un long métrage sur Spider-Man – mais on parlait plus de ce projet dans les pages des fanzines que dans les studios. C'est seulement en janvier 2000 qu'on a commencé à évoquer un film de manière un peu plus sérieuse, et deux ans de rumeurs et d'attentes se sont encore écoulés avant qu'un jet de toile parte enfin devant des caméras en action. Un laps de temps qui n'a rien d'anormal selon les standards d'Hollywood – pensez, il y a encore des gens qui espèrent voir un jour Orson Welles dans *Citizen Kane II : le retour à Rosebud* – mais pour le commun des mortels qui attend désespérément que son héros préféré se balance au bout d'un fil en cinémascope, c'est intenable.

Au fur et à mesure que le projet de film se précisait, des questions vitales se posaient, telles que, dans l'ordre : qui allait jouer le rôle de Spider-Man ? Qui allait incarner Mary Jane ? Qui serait le vilain de l'histoire (plus précisément, quel(s) vilain(s) Spider-Man allait-il affronter) ? Et qui se chargerait de la mise en scène ?

À la question n° 1, la réponse fut tout d'abord Heath Ledger. Puis Wes Bentley. Puis Freddie Prinze Jr. Et enfin, Tobey Maguire. Le jeune acteur de 28 ans, qui avait partagé la vedette de *Wonder Boys* avec Michael Douglas, passait plutôt pour un outsider, au départ. Mais sa brillante prestation lors des essais lui permit de remporter la mise.

« On m'a demandé de porter une espèce de tenue militaire et de jouer une scène de combat, genre arts martiaux, expliquait-il alors au magazine *Wizard*. Vers le milieu de la scène, j'ai enlevé le haut et je l'ai attaché autour de ma taille. Du coup, j'ai continué torse nu, et je crois que ce qui a été apprécié, c'est à la fois le jeu et la qualité visuelle de la scène. »

Il a fallu cependant un peu plus de temps pour convaincre les lecteurs de comics. Aux yeux des fans purs et durs, Spider-Man est LE personnage qui mérite ce qu'il y a de mieux. Même Hamlet est tout juste bon à faire le ménage après la grande parade à Disneyland. Non, pour le Tisseur, pas question de prendre quelqu'un qui n'aurait pas la stature d'un Laurence Olivier… mort ou pas. (Et quand on regarde *Les hauts de Hurlevent*, on est en effet frappés par la ressemblance entre Sir Laurence Olivier et Spider-Man…). Le choix de Tobey



Les nouveaux Tracy et Hepburn ? Bogie et Bacall ? Force est de reconnaître que Tobey Maguire et Kirsten Dunst forment un couple idéal au cinéma !

Spider-Man et tous les personnages associés sont
Columbia Pictures Inc. Tous droits réservés
Spider-Man, the movie : © 2002 Columbia

Fidèle à l'original, effrayant à souhait, le Bouffon Vert incarné par Willem Dafoe était l'une des bonnes surprises du film, qui en a réservé bien d'autres par ailleurs !

Maguire fut considéré comme un affront par les fans, qui avaient déjà été choqués par celui de Christopher Reeve pour Superman, de Michael Keaton pour Batman, et d'Eric Bana pour Bruce Banner. Et peu importe que ces trois acteurs se soient avérés parfaits. Pour les fans, oser donner un rôle de cette ampleur à un acteur quasiment inconnu allait forcément conduire à une catastrophe !

Les producteurs sortirent alors un joker de taille pour calmer le jeu : Stan Lee en personne, qui fit une apparition dans le film où il discutait assez longuement avec Peter Parker. Cette scène finit au panier au moment du montage, mais cela n'entama pas pour autant l'enthousiasme de Lee vis-à-vis du film.

« Les gens vont être emballés ! », déclarait-il à *Wizard* avant la sortie du film. « Tobey Maguire est tout à fait crédible dans le rôle de Spider-Man, et il est vraiment sympathique. Et l'histoire d'amour entre Peter et Mary Jane… on s'y croirait ! »

Une fois de plus, Stan the Man avait eu le mot juste. (Commentaire de Maguire : « C'était un honneur pour moi de le rencontrer. Mais ça faisait bizarre aussi, parce que c'est quand même l'un des créateurs de Spider-Man. Je ne voulais pas risquer de trahir son personnage. ») L'esprit Spider-Man, c'est ça aussi.

Il a été plus facile de prendre une décision concernant Kirsten Dunst. Tout d'abord, c'est une très jolie femme. Ensuite, elle n'avait pas le rôle principal. Personne n'aurait l'idée d'acheter un comic intitulé *La très jolie Mary Jane Watson*. D'ailleurs, c'est précisément pour se sortir de ses magazines de pin-up que Marvel s'était lancé dans l'aventure des super-héros. Certes, le fait qu'il soit question dans le film de la relation entre Peter Parker et Mary Jane, et non Gwen Stacy ou Betty Brant, a provoqué quelques froncements de sourcils. D'autant que l'histoire était basée sur les origines de Spider-Man, et que précisément, à cette époque-là, MJ n'était pas encore dans son champ de vision ! Mais lorsque les mêmes mauvais coucheurs ont été touchés par la grâce rousse de Kirsten Dunst, tout est rentré dans l'ordre à Fanville !

Quant au vilain, les rumeurs avançaient les noms d'Electro, de l'Homme Sable, du Lézard, de Dr Octopus… avant de se fixer sur le Bouffon Vert.

Il est vrai que le plus haut en couleur et le plus spectaculaire visuellement des ennemis de Spider-Man avait par ailleurs des liens très étroits avec la plupart des personnages. Il semblait donc tout désigné. De manière un peu trop évidente, même. Problème : faire vivre le Bouffon Vert sur grand écran allait être une galère sans nom – et ça l'a été, jusqu'à un certain point. Mais c'était compter sans les petits génies de l'imagerie de synthèse : puisqu'ils devaient permettre à Spider-Man d'exécuter des triples sauts arrière dans les canyons de Manhattan, rien ne les empêchait de régler le cas du Bouffon Vert sans trop rallonger la facture.

Et pour rester sur le sujet : les images de synthèse sont un peu le point faible du film, justement. La distribution est parfaite. Le jeu des comédiens, super. La mise en scène et le montage, impeccables. (Avec ce film, Sam Raimi, le metteur en scène, entrait dans la cour des grands.) L'histoire et le scénario, excellents. Mais parfois, en pleine action, Spider-Man a l'air d'un personnage de jeu vidéo, alors qu'on aurait aimé voir Tobey Maguire, comme ces acteurs de films muets, en train de se débattre, accroché à la grande aiguille d'une horloge géante ! Enfin, quelque chose de ce style, dans une version

CHAPITRE 3

J.K. Simmons incarne J. Jonah Jameson : plus vrai que le vrai ! À moins que ce soit Donald Sutherland ?!

XXI[ème] siècle ! Le travail sur les images est très soigné, là n'est pas la question. Ce qui est dommage, c'est que la technique a tendance à s'imposer au détriment de l'authenticité du jeu des acteurs.

Toute critique mise à part, ce qui frappe le spectateur au bout de trois minutes, c'est que ce film est *sympa*. Pas sympa-sentimental / sympa-nunuche ou sympa-mignon genre Télétubbies, mais sympa-sympa, naturel, cool. Le style sympa que tout le monde (en principe !) apprécie !

Un qualificatif qui évoque immédiatement Peter Parker, bien sûr : un type bien, qui a un peu un air de premier de la classe mais sans que ce soit caricatural pour autant. Quelqu'un de vrai, qui inspire confiance. Grâce au jeu de Maguire (qui lui a d'ailleurs valu le Prix Michael J. Fox 2002 dans la catégorie L'âge de ses artères / Un look d'ado), on se retrouve face à un jeune garçon de 17 ans un peu naïf sur les bords, et on se sent proche de lui avant même qu'il devienne Spider-Man, ce qui était le but recherché, évidemment. Certes, on ne hurle pas quand il se fait piquer par l'araignée et que sa vie bascule (c'est peu de le dire !), mais on rit, spontanément, avec bienveillance, lorsqu'il réalise en se réveillant le lendemain qu'il n'a plus besoin de lunettes et qu'en prime, il a des muscles tout nouveaux tout beaux !

La tante May (Rosemary Harris) et son oncle Ben (Cliff Robertson) ne ressemblent pas aux personnages des comics (quelle que soit l'époque), mais c'est compréhensible : hormis Katherine Hepburn, rares sont les actrices d'un certain âge qui soient talentueuses, grandes et minces.

Mary Jane Watson n'a pas beaucoup de similitudes non plus avec son alter ego de papier mais elle a au moins l'avantage d'être en trois dimensions et de s'appeler Kirsten Dunst ! C'est la voisine de Peter, et elle est un peu agaçante quand elle se contente de faire comme tout le monde et de sortir avec des types insignifiants ; mais bon, elle tombe parfois sur un voisin sympa avec qui elle discute un peu. Un certain Parker. Elle aussi, elle est sympa. Et craquante. Et adorable. Et…

Norman Osborn apparaît assez tôt dans le film. D'accord, Willem Dafoe n'occupe pas l'espace de la même manière que le personnage du comic, mais il personnifie tellement bien le mal qu'on oublie qu'il n'a pas un physique de demi de mêlée. En tout cas, il est assez costaud pour se prendre des raclées et revenir quand même à la charge tout au long du film.

J.K. Simmons est remarquable dans le rôle de J. Jonah Jameson. Il a l'allure et la façon de jouer de Donald Sutherland quand il était plus jeune, et la vivacité de ses répliques fait immanquablement penser au film de Billy Wilder et Jack Lemmon, *The Front Page* (*Spéciale première*). Bref, Jameson réalise là un sans faute (normal, pour un éditeur !).

On pourrait croire qu'en allant voir *Spider-Man*, les gens étaient surtout intéressés par le suspense, l'action et les effets spéciaux. Mais si tel avait été le cas, le film aurait eu un succès comparable à celui d'autres longs métrages du même genre. Or, si *Spider-Man* est le film qui a enregistré le plus grand nombre d'entrées en 2002, ce n'est pas à cause d'une technique hyper-sophistiquée ou de cascades invraisemblables. Les 405 millions de dollars de recettes générés par *Spider-Man* s'expliquent par le fait que le film a un cœur, une âme. Il utilise les dialogues à des fins plus nobles que lâcher des vannes entre deux grosses bastons (on trouve ça aussi dans le film, c'est vrai, et à juste titre d'ailleurs, puisque ce style particulier à Spider-Man a été inventé dans le comic), il tisse des liens entre des personnages attachants, émouvants.

En résumé, si le film *Spider-Man* est aussi populaire, c'est parce qu'il s'agit d'une *comédie romantique*, au même titre que *Nuits blanches à Seattle*, *Quand Harry rencontre Sally* ou *Confidences sur l'oreiller*. Avec, cerise sur le gâteau, une action à couper le souffle.

La preuve : quelle est la scène la plus marquante du film ? La mort de l'oncle Ben ? Le combat dans

une cage entre Spider-Man et Bonesaw McGraw (incarné avec une puissance non feinte par le lutteur Macho Man Randy Savage) ?

L'ultime affrontement entre Spider-Man et le Bouffon Vert, qui démarre sur le Queensboro Bridge pour se poursuivre dans un coin désert de Brownfield ? Niet. Alors… quand Spidey (la tête à l'envers) et Mary Jane s'embrassent sous la pluie ? Yesss ! Ce baiser-là entrera au panthéon des plus beaux baisers du cinéma, aux côtés de celui de James Stewart et Donna Reed dans *La vie est belle*, ou de Burt Lancaster et Deborah Kerr, à la marée montante, dans *Tant qu'il y aura des hommes*. Lorsqu'un film d'action laisse au public le souvenir d'une scène avec un baiser, c'est plutôt bon signe, ça veut dire qu'on a affaire à un grand film. Il suffit de prendre un seul exemple : *La mort aux trousses*, le baiser final entre Cary Grant et Eva Marie Saint. Impossible d'oublier ça, non ?!

« Ça n'a pas été facile, déclarait Maguire à *Wizard* au sujet du fameux baiser. Il devait être 5 heures du matin, on avait tourné toute la nuit, et il fallait faire vite avant que le jour se lève. J'étais suspendu la tête en bas, accroché à un harnais pas franchement confortable, et j'avais la pluie qui me coulait dans le nez. Pas moyen de respirer ! Je lui crachais dessus en l'embrassant, la pauvre ! »

Pour ce qui est de l'action, les spectateurs en ont aussi pour leur argent. La tension monte tout au long du film pour s'achever en apothéose. Dès le départ, l'action rythme le scénario, comme lorsque Peter se bat avec Flash Thompson, ou encore dans la scène hilarante où il apprend à lancer sa toile pour se déplacer, ce qui lui vaut de se recevoir un panneau publicitaire en plein sur la tête ! Plus tard, l'action souligne les moments cruciaux du film : la rencontre entre Spider-Man et le Bouffon Vert lors du World Unity Day ; le sauvetage d'un enfant prisonnier d'un bâtiment en flammes (qui n'est pas sans rappeler certains événements de l'histoire récente…), le jour de Thanksgiving ; l'agression dont est victime May… Les scènes sont rapides, précises, et le spectateur se régale.

Spider-Man a reçu un accueil très positif de la part des critiques. Le public l'a aimé aussi, puisque c'est le film qui a été le plus vu en 2002. Avec 115 millions de dollars de recettes le week-end même de sa sortie, et 405,7 millions de dollars au total, il a battu des records et s'est installé pour un bout de temps au sommet du box office.

Face à un tel succès, une question vient immédiatement à l'esprit : le film aura-t-il une suite ? Évidemment que oui. Si *Inspecteur Gadget* en a eu une, n'importe quel film peut prétendre à la même chose. (Non, ça n'est pas la bonne formulation, on recommence.) Si quatre *House Party* voient le jour sans que la colère divine s'abatte sur Hollywood, c'est qu'un second *Spider-Man* est attendu impatiemment. (Là, c'est mieux.)

En l'occurrence, la fameuse suite sortira le 2

Spider-Man et tous les personnages associés TM & © 2002 Marvel Characters, Inc
Spider-Man, the movie © 2002 Columbia Pictures, Inc Tous droits réservés

Willem Dafoe s'est paraît-il investi à fond dans les scènes de combat. Ça doit être à cause du costume.

CHAPITRE 3

juillet 2004 aux États-Unis (le 14 juillet en France). Des dates bien choisies pour assurer un démarrage en force !

On retrouvera quelques éléments clés du premier film : Tobey Maguire dans le rôle de Peter Parker / Spider-Man, Kirsten Dunst dans celui de Mary Jane, Rosemary Harris dans celui de Tante May – et surtout, Sam Raimi derrière les caméras. Hormis l'alchimie indéniable qui fonctionne entre Maguire et Dunst, Raimi a montré qu'il avait une parfaite connaissance des personnages. Tout le monde reconnaît qu'il est à la hauteur de la tâche et qu'il sait traiter la délicate question des sentiments.

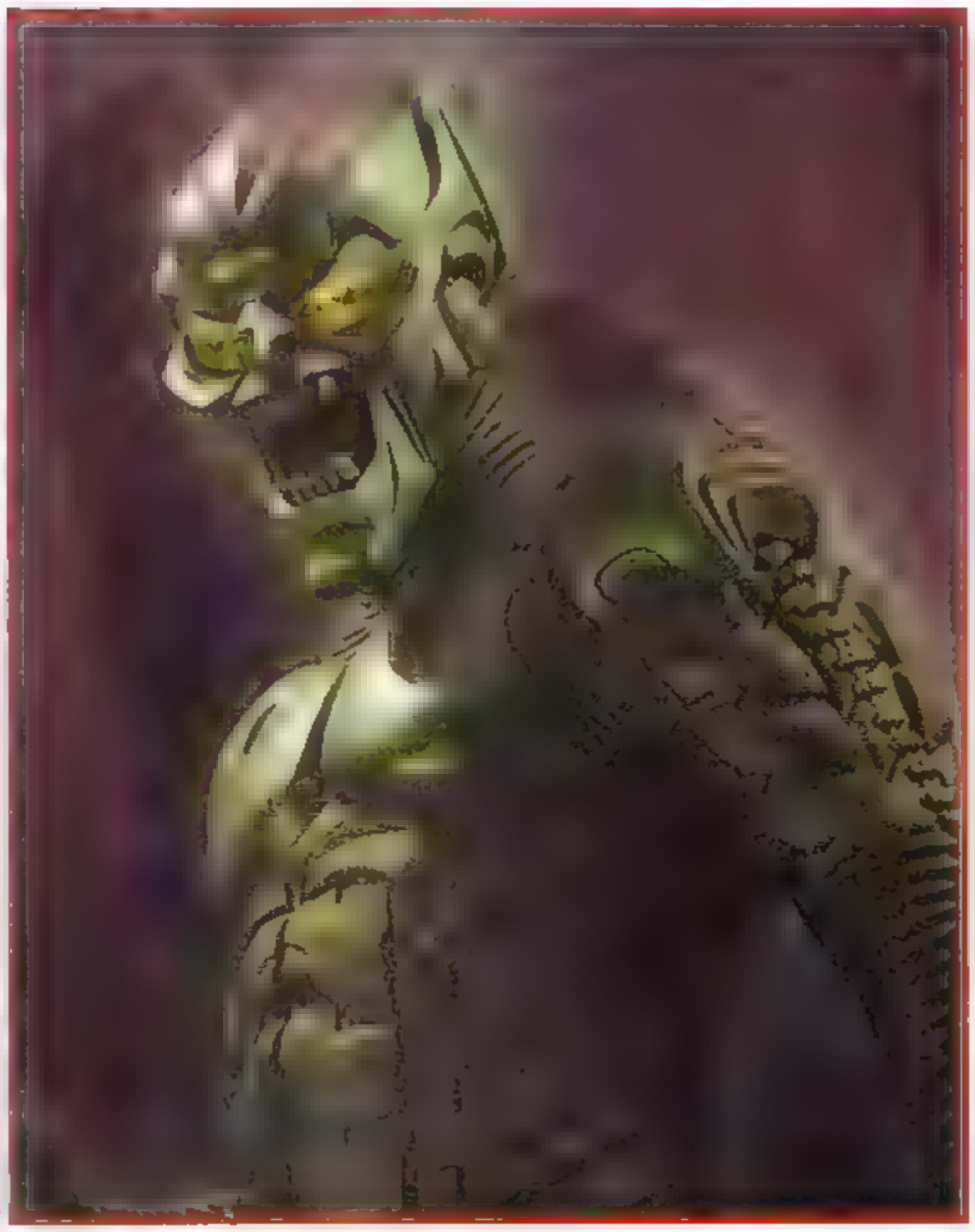
En ce qui concerne le scénario, il est signé d'une main de maître, puisqu'on le doit à un lauréat du Prix Pulitzer, Michael Chabon (*Wonder Boys*, *Les aventures extraordinaires de Kavalier & Clay*). Chabon a lui aussi de l'expérience en matière de sentiments : il aura donc sans doute ciselé de beaux dialogues entre les scènes d'action !

Le choix des autres acteurs est intéressant à double titre : tout d'abord, parce que les individus eux-mêmes présentent un intérêt certain, et ensuite, parce que les personnages qu'ils incarnent donnent une indication sur la direction que prend l'histoire. C'est ainsi qu'on trouve Alfred Molina (*Boogie Nights*) dans le rôle du Dr Otto Octavius, alias Dr Octopus, alias Doc Ock ; puis Dylan Baker (*Happiness*) dans celui du Dr Curt Connors – et du Lézard, bien sûr ; enfin, l'attribution du rôle de John Jameson à Daniel Gillies laisse imaginer quelques délires en perspective ! (En fait, on peut tout imaginer quand il s'agit de Spider-Man, le personnage offre tellement de possibilités…).

Les scènes d'extérieur ont été tournées en novembre 2002 à Chicago. Puis toute l'équipe de production s'est installée le 12 avril 2003 à New York, et c'est l'université de Columbia qui a servi de cadre à la fictive Empire State University.

Tout comme dans les comics, *Spider-Man* 2 s'inscrit dans le prolongement direct du film précédent. Peter Parker n'a pas une allure très différente, et Spider-Man non plus, d'ailleurs. Contrairement à un justicier à la cape très connu, son repaire n'est pas un lieu sombre et gothique dans un film, puis un parc d'attractions bourré de néons dans un autre. Ce sont les mêmes acteurs qui jouent les mêmes personnages. Les seules différences significatives entre le premier et le second film portent sur des aspects de la vie de tous les jours : une nouvelle école, une nouvelle petite amie, des visages nouveaux dans le cercle des proches… Spider-Man vit comme tous les jeunes de 20 ans, et cette réalité dans les comics lui permet de passer tout naturellement d'un film à l'autre, comme s'il passait de la cuisine à la salle à manger !

Spider-Man n'est pas à l'étroit pour autant. Maguire et Dunst ont donné leur accord pour un troisième volet au film. Raimi, pas encore. Mais ça ne devrait être qu'une formalité, car *Spider-Man* 2 possède déjà toutes les qualités qui ont valu leur immense notoriété à d'autres suites de films telles que *X-Men 2*, *Superman II*, *La guerre des étoiles : L'empire contre-attaque*, *Star Trek II : La colère de Khan*. Le compte à rebours a commencé !



Un concentré de folie enrobé d'une couche épaisse et résistante ? Ça ne peut être que le Bouffon Vert – et Willem Dafoe !

CHAPITRE 4

SPIDER-MAN EN SÉRIE !

Jouets, vêtements et cie !

Quand Shakespeare écrivait dans *Hamlet* : « Il y a plus de choses dans le ciel et sur terre, Horatio, que celles dont rêve ta philosophie », il pensait peut-être à tous les produits dérivés Spider-Man ! Jugez plutôt. Un petit aérosol inoffensif pour les enfants, pour pulvériser un fil synthétique comme de la toile d'araignée ? Fait. Un Spider-Man Web Copter, histoire de faire comme tous les super-héros qui ont besoin de ce genre d'appareil comme vous d'une jambe de bois ? Pas de problème. Un jeu de société Spider-Man où il suffit d'un dé pour envoyer voler le Bouffon Vert, et non d'énergie atomique filtrée par un jet de toile ? Le voilà.

Nombreux sont ceux qui, comme Horatio, sont incapables même dans leurs rêves de mesurer la quantité phénoménale de produits Spider-Man diffusés dans l'univers ! À ce stade, on n'est pas loin de penser à la légende de Midas, sauf qu'ici, on imagine qu'il a existé un Spider-Man Day durant lequel tout ce que les fans ont touché s'est transformé en produits dérivés Spider-Man !

Journée ordinaire aux États-Unis. Le matin, lorsque votre réveil Spider-Man sonne, vous levez la tête de votre oreiller Spider-Man, vous poussez votre doudou Spider-Man, vous vous glissez hors de vos draps Spider-Man, vous ouvrez vos rideaux Spider-Man et vous vous dirigez vers la salle de bains. Après avoir enlevé votre pyjama Spider-Man, vous sautez dans la baignoire, vous vous lavez les cheveux avec votre shampooing Spider-Man – j'en vois déjà qui ont leur sens d'araignée en alerte ! – puis vous attrapez votre gant de toilette Spider-Man et vous décidez de vous relaxer dans un bon bain moussant Spider-Man ! Vous vous rincez, puis vous vous séchez dans votre serviette Spider-Man, vous enfilez un caleçon Spider-Man, et vous mettez du dentifrice Spider-Man (testé et approuvé au préalable, of course !) sur votre brosse à dents Spider-Man. Vous voilà presque prêt.

Pour vous habiller, c'est facile. Vous enfilez un jean et un t-shirt Spider-Man et mettez vos baskets Spider-Man. Une casquette Spider-Man pour compléter la tenue – peu importe que vous mettiez la visière devant, derrière ou sur le côté. Et maintenant, le petit déjeuner : tartelettes Spider-Man, céréales Spider-Man que vous pourrez manger avec une cuiller Spider-Man dans un bol Spider-Man, et jus de fruit dans un verre Spider-Man. L'heure tourne. Vous prenez quelques restes dans votre frigo, vous les mettez dans une boîte étanche Spider-Man et vous partez au travail.
Le soir, de retour chez vous, vous regardez le DVD du film *Spider-Man*, vous écoutez la musique du film *Spider-Man* sur votre lecteur de CD, vous faites une ou deux parties avec Spider-Man sur votre Xbox tout en avalant des biscuits salés Spider-Man. Plus tard, des amis viennent vous rendre visite. Vous jouez au Monopoly Spider-Man, vous vous lancez dans une partie de Spider-Man HeroClix, puis une canasta Spider-Man, jusqu'à minuit passé.

Enfin, après avoir dégusté une glace au citron faite dans votre sorbetière Spider-Man, vous plongez sous vos draps Spider-Man, vous allumez votre petite veilleuse Spider-Man, vous attrapez votre coussin

CHAPITRE 4

Spider-Man en tissu, vous vous blottissez contre votre oreiller mural Spider-Man, vous éteignez votre lampe de chevet Spider-Man et vous vous endormez.

Spider-Man est une fabrique à licences depuis 40 ans, qui génère au moins autant de bénéfices que Michael Jordan, une autre et célèbre fabrique à licences de 40 ans. Tous les produits précédemment cités ne sont que la partie émergée de l'iceberg Spider-Man, et la suite de ce chapitre n'est qu'un résumé du résumé des éléments les plus marquants de la gamme Spider-Man déclinée en jouets, jeux, objets de collection et objets pour la salle de bains ! Amusez-vous à taper www.spidermancollector.com sur votre moteur de recherche, vous verrez bien ! Mais accrochez-vous, vous allez vous retrouver propulsés dans un incroyable univers en rouge et bleu plus vite qu'un Millenium Falcon lancé à fond ! On vous aura prévenus !

Les produits Spider-Man des années 60 et 70 sont révélateurs de ce qu'aimaient les gamins à l'époque. Et si vous n'avez pas connu ça, dommage pour vous, parce que c'était vraiment super. Comme la musique de ces années-là.

Pour être plus précis, les enfants s'éclataient avec des jeux de société, des modèles réduits de voitures et de motos, des figurines, mais pas dans cinquante positions différentes : c'étaient eux qui leur inventaient un rôle, une attitude... Ils étaient fous aussi de cerfs-volants en papier, de petits avions, de maquettes à faire soi-même, de visionneuses de poche, de cartes sur les joueurs de base-ball qu'ils coinçaient entre les rayons des roues de leur vélo... Et les produits Spider-Man qui sont sortis à ce moment-là correspondaient tout à fait à ces activités... y compris les cartes !

La première apparition de Spider-Man sur une carte à collectionner – et sur tout autre support qu'un comic, de manière plus générale ! – date de 1966, avec la série Marvel Super Heroes produite par Donruss, un des plus gros fabricants de cartes des années 60 (sur des thèmes différents du sport).

Ces cartes étaient conçues sur le modèle des "cartes à blagues" qui se faisaient alors : toutes les blagues qui n'avaient pas été publiées dans le magazine *Cracked* étaient rassemblées, on en rajoutait une couche bien lourdingue côté humour, on les traduisait en persan et on remettait ça en anglais, et on les imprimait sur des cartes. Le résultat ? Pire que l'*Almanach Vermot*.

Sauf que dans Marvel Super Heroes, il y avait 11 cartes Spider-Man sur les 66 que comportait la série. Sur deux d'entre elles, on pouvait écrire un petit texte – ou plus exactement, l'*imaginer*, si on voulait préserver l'état des cartes. On est d'ailleurs surpris de constater que des cartes intactes sont tout à fait abordables en termes de prix – à cause des blagues

Une des figurines Spider-Man les plus rares est celle où il est associé à Captain Action, le héros absolu ! Spidey était équipé d'une bouteille contenant un gaz censé détendre les atmosphères crispées !

nulles, peut-être ?!

Avec quelques dollars, vous devriez pouvoir vous procurer des cartes dans un état satisfaisant ; les collections complètes se vendent autour de 100 $, mais attendez-vous à ce qu'au moins une des cartes à remplir soi-même soit écrite. Achetez quand même la collection, et si vous êtes maniaque, remplacez simplement la carte écrite !

Les Topps Marvel Flyers, la collection suivante, est sortie en 1968. Elle contenait des cartes qu'on pouvait transformer… en avions ! Un concept qui nous échappe encore à ce jour, mais bon… pourquoi pas, hein ?! L'idée, c'était : le corps d'un super-héros, sans les bras, qui était censé habiller le fuselage d'un petit planeur en polystyrène ; les bras, eux, devaient être adaptés sur les ailes du planeur, à part. Le tout (les deux côtés du corps et les bras) était vendu en vrac dans des paquets genre cartes de base-ball. Il suffisait d'insérer les ailes dans une petite fente prévue à cet effet sur l'avion, et une fois que tout était monté, les gamins n'avaient plus qu'à lancer la chose dans les airs… pour se rendre compte que leur Marvel Flyer avait à peu près la même faculté de planer qu'une barre de céréales ! Cela dit, il y avait une super image de Spider-Man sur la boîte de présentation des cartes.

Si on compare les jouets Spider Man de l'époque à ceux de maintenant, bourrés d'électronique pour le son, les mouvements, et qui ne laissent plus guère de place à l'imagination, on a l'impression qu'ils ont été fabriqués par des hommes des cavernes. Qu'il s'agisse des produits de la marque Marx tels qu'une petite plaque d'identité pour super-héros, un petit train décoré avec des personnages Marvel (non fourni avec les pansements, gare à l'assemblage des intersections !), d'un fanion Spider-Man, de pin's Spider-Man ou d'une figurine en plastique Marx (qui faisait partie d'une série de figurines bon marché consacrée aux super-héros Marvel), on est étonnés qu'ils soient tous aussi rudimentaires. Et on a de la peine à croire que des mômes aient rêvé d'avoir ces jouets il y a moins de quarante ans.

Parmi les quelques produits un peu plus sophistiqués qui étaient commercialisés alors, on trouve le jeu de société Spider-Man signé Milton Bradley, les Marvel Superheroes ViewMasters (des petites visionneuses qui ressemblaient à un appareil photo) et les maquettes en plastique Spider-Man Aurora. Les Aurora encore en kits sont introuvables, et ça n'a rien d'étonnant : une fois qu'on commençait un modèle réduit, il n'y avait plus moyen de s'arrêter !

Contrairement au Hulkcopter et au Thorboard, le scooter de Spidey se justifie en partie par le fait que Peter Parker se déplace souvent en moto. Quant à l'"entraînement par friction" décrit sur la boîte… euh… on reste sceptique !

Les ViewMasters sont aussi connues sous le nom de See-A-Show Stereo Viewers. On glissait un petit disque de diapositives dans la fente de l'appareil, et on les regardait par les deux objectifs qu'on avait en face des yeux. C'étaient les GameBoys des années 60, sans la violence gratuite mais avec de beaux panoramas de la côte de l'Oregon !

C'est à Milton Bradley que l'on doit le premier jeu de société Amazing Spider-Man, en 1967. Comme la plupart des jeux de cette marque produits entre les années 60 et les années 80, il met en scène beaucoup de super-héros Marvel. Et c'est là que ça se gâte aussi, car plus le nombre de personnages est élevé, plus il est difficile de jouer ! Quand vous voyez Thor, les Quatre Fantastiques et toute une ligne de super-héros qui s'étend vers l'horizon sur la boîte du jeu Spider-Man, ça vous donne une idée de ce qui vous attend !

Dans les années 70, Spider-Man a repris les choses en main -- les avions qui ne volaient pas, les visionneuses, les jeux injouables et les pin's divers et variés° et s'est transformé en véritable machine à fabriquer des produits sous licence. Aussi incontrôlable que Fatalis en plein délire de conquête, mais aussi puissante, en tout cas !

Et c'est précisément durant cette décennie que le nom de Spider-Man a été associé pour la première fois à des produits destinés au "bien-être corporel". Étonnant ? Oui et non : quand on passe toute une nuit à arpenter Manhattan en justaucorps, on a besoin de se rafraîchir un peu ! Et ça ne fait pas de mal non plus de se shampouiner la toile ! Enfin, le

CHAPITRE 4

Bouffon Vert a bien essayé de trafiquer le dentifrice de Spider-Man pour le droguer ! Voilà qui a sûrement dû pousser beaucoup de gens à se brosser les dents avec Spidey !

Cette avalanche de produits dérivés a par ailleurs favorisé le développement des figurines Spider-Man. On aimerait pouvoir dire que c'était le fruit d'une créativité débridée, mais le phénomène est tout simplement dû à un exportateur, Mego, qui a été inspiré par une page du catalogue Barbie, et qui a su transformer des Ken fabriqués à Hong Kong en icônes de la culture pop.

Les Mego ont donc été les premières figurines articulées de super-héros. Mais la qualité de la figurine et de "l'action" laissaient plutôt à désirer, hélas. Certes, on pouvait bouger les bras et les jambes du personnage, mais le nombre d'attitudes soi-disant réalistes qu'il était capable de prendre était pour le moins limité. Quand on lit "Twisted ToyFare Theater", la rubrique géniale du magazine *ToyFare*, dans laquelle des Mego sont mises en situation et photographiées pour illustrer des scénarios complètement dingues, on aurait tendance à penser que les figurines offrent plein de possibilités. En réalité, elles ne prennent que quatre poses différentes : debout, les bras en l'air ; debout, les bras baissés ; assises, les bras en l'air ; et assises, les bras baissés. (Bon, d'accord, elles peuvent aussi bouger un bras à la fois, mais ça ne compte pas pour une pose !).

Une des premières figurines articulées de Spider-Man… enfin, jusqu'à un certain point !

Les Mego ont été commercialisées en 1972. Elles faisaient partie de la série des Official World's Greatest Super Heroes. Les mains de ces figurines de 20 cm de haut étaient décrites avec humour comme "des gants de four" ! Elles avaient cependant des costumes sympa, et notamment Spider-Man. (Pour l'anecdote : Mego exportait également des sous-vêtements en Angleterre ! On n'ose pas imaginer ce que portaient les Anglais sous leur pantalon, à l'époque !). En résumé, si vous choisissez une figurine pour son costume, un seul nom : Mego !

Mais la compagnie a fait faillite en 1982, après avoir créé sa propre usine de plastique pour améliorer la qualité de ses figurines ce qui en dit long par ailleurs sur les volumes de production…

Les années 80 ont été marquées par une nouvelle étape. On comptait pas moins de 78 dessins animés à la télévision le samedi matin – mais pas autant de scénarios originaux... Cette décennie a aussi vu l'apogée de certains comics. Et la masse phénoménale des produits dérivés et jouets, qui se ressemblaient tous plus ou moins les uns les autres, a commencé à évoluer vers des jeux électroniques, vers l'informatique, les vêtements et toutes sortes d'objets de la vie courante.

À l'image de Wendy quittant la chambre des enfants dans *Peter Pan*, les petites voitures Spider-Man ont dit adieu à leur période d'innocence en 1980, après un dernier sursaut d'activité de fabricants comme Corgi, Hot Wheels et Buddy Lee. Quand elles ont fait leur réapparition dix ans plus tard, elles avaient terriblement changé. Elles étaient devenues des objets de collection. Du côté des figurines, c'était le calme plat : aucune demande de marché, donc aucune raison d'en produire. Les versions plus petites et entièrement articulées avaient encore des années devant elles avant de sortir. La scène ludique de ces années-là était dominée par des nouveautés plus "dynamiques" qui se répandaient sur les tranches horaires du samedi matin. Spider-Man appartenait au passé.

Que pouvait-on en faire ? Le progrès est passé par là. En 1980, la cassette vidéo Spider-Man constituait le nec plus ultra en matière de technologie. En 1985, le premier jeu Spider-Man était adapté sur la console Atari. En 1990, les jeux Spider-Man tournaient sur les consoles les plus utilisées du moment.

Si les produits Spider-Man se sont dilués dans les années 80 par manque d'objectif clairement défini, les années 90, elles, ont su indiquer la direction : le sommet ! Tout ce

qui était associé aux comics faisait l'objet d'une attention particulière, qui englobait aussi bien X-O Manowar, Ultraforce, Hardware, que Todd McFarlane. Il fallait être à l'affût de tout, et se montrer hyper-réactif. Dans un environnement si perméable, le dépoussiérage de Spider-Man allait s'avérer positif.

Néanmoins, l'essentiel demeure. Les figurines ToyBiz actuelles et les Diamond Select Spider-Man, produites à partir d'images scannées des personnages et articulées en de nombreux points, descendent en ligne directe des figurines ToyBiz nées en 1990. Elles sont mieux faites – en termes d'apparence et de maniabilité – mais elles ont gardé les mêmes caractéristiques. On ne peut en dire autant des Mego.

Corgi a contribué à la notoriété de Spidey à la fin des années 70. Mais à moins d'être affligé d'un désir d'automutilation, mieux valait éviter de se servir du Spidercopter !

Les premières cartes Marvel Universe de SkyBox sont également sorties en 1990 et ont fixé les standards de la décennie à venir, marquée par des productions de plus en plus élaborées, esthétiquement sophistiquées, rares et chères. Les cartes représentant Spidey et son univers représentaient un chiffre d'affaires de plusieurs millions de dollars dans les années 90. De plus, elles ont contribué à faire connaître les super-héros et à faire entrer les illustrations de personnages de comics dans le monde de l'art. Et quel art : la série des Marvel Masterpieces, qui comprenait entre autres des peintures de Joe Jusko, Greg et Tim Hildebrandt, sont un véritable régal pour l'œil. Les cartes Spider-Man vivent actuellement une mini-renaissance grâce à Topps. De nouveaux collectionneurs ne vont donc pas tarder à se mettre en quête d'éditions antérieures, prêts à payer le prix fort !

Les cartes à jouer Spider-Man ont été lancées en 1995 par Fleer. Il s'agissait de la série Overpower Collectible Card Game (CCG) : si elle n'a pas révolutionné le genre, elle a cependant été la première à y introduire avec succès des personnages de super-héros contemporains. Face à Magic : l'Assemblée, qui est à l'origine du phénomène, Overpower ne pèse pas lourd. Les nouvelles extensions du jeu n'ont pas apporté de difficultés supplémentaires, et les super-héros se sont retrouvés dotés de pouvoirs trop importants. Mais à un premier niveau de jeu, la série est parfaite, d'autant qu'elle n'est pas chère, ce qui constitue une exception plutôt sympathique à la règle de la période !

Les années 90 ont tout de même vu passer des pièces exceptionnelles : ainsi, en 1999, l'objet Spider-Man le plus coté était une Gibson Les Paul d'une valeur de 3 500 $. Elle était en effet décorée d'un superbe dessin de Spider-Man, mais le problème, avec une guitare d'un tel prix, c'est qu'on ne s'en sert pas. Du coup, il ne reste plus qu'un morceau de bois d'une drôle de forme avec un dessin de Spider-Man dessus, six cordes qui lui rentrent dans la tête et quelques barrettes noires où l'on aurait pu peindre ses doigts.

Si l'on adopte le principe selon lequel il ne faut pas répéter ses erreurs (finis, les jouets Spider-Man à remonter ou les moules pour pâte à modeler Play-Doh), tout en jetant des bases pour l'avenir, on arrive à excuser le Spider-Man Web O'Melon Belly Washer (boisson vitaminée parfumée au melon, NDLR), mais on se réjouit de la naissance de deux nouveaux produits à collectionner : les miniatures et les statuettes.

En 2000, la société WizKids, basée à Chicago, a fait irruption sur la scène des jeux miniatures avec son Mage Knight, qui a enregistré des niveaux de ventes impressionnants 18 mois durant. Et en 2002, WizKids a lancé la gamme Marvel HeroClix.

Ce sont de petites figurines (normal, pour des miniatures !) non articulées – enfin, si l'on ne tient pas compte des tiges mobiles situées sur leur socle, qui indiquent les coups subis et les degrés de pouvoirs. Au fur et à mesure qu'elles avancent sur le plateau du jeu, elles rencontrent des ennemis qu'elles essaient d'envoyer au tapis à coups de dés, bien sûr !

HeroClix est un jeu simple, quand on y pense, et sur le plan de la stratégie, il tient la route ! La preuve,

CHAPITRE 4

il parvient à accrocher les joueurs autant qu'un Mega Slam ! Niveaux de jeu, pouvoirs des équipes, nouvelles extensions… autant d'éléments qui fidélisent les initiés sans rebuter les novices !

Spider-Man et sa bande sont complètement à leur affaire dans l'environnement d'HeroClix, que ce soit en termes de business ou de jeu à proprement parler. Spidey n'est pas le super-héros le plus fort, le plus rapide, le plus grand ou le plus malin, mais c'est celui qui a le plus de chances d'être encore debout à la fin de la bataille. Sur ce point, on ne vous apprend rien.

La folie des statuettes a commencé avec la sortie d'une série de bustes sculptés par Randy Bowen. On avait déjà vu des créations de ce genre par le passé ; mais Bowen a réduit de moitié la taille de ses modèles, il les a rendus plus expressifs et il les a commercialisés à un prix tout à fait raisonnable. Résultat : une vraie razzia ! À ces mini-bustes ont succédé des statuettes, qui elles-mêmes ont laissé la place à des mini-statues – autant de produits de bonne qualité, pas très chers, diffusés en quantités limitées, bref, qui méritaient le nom d'objets de collection. Et même si le contrat de licence qui lie Bowen à Marvel ne s'applique plus aux bustes et statuettes, le nom de l'artiste leur reste attaché. Récemment, le marché a été boosté par la mise en vente de produits cédés par Bowen Studios à Diamond Select et Art Asylum.

Quand on parle de la fabrication et de la vente de produits Spider-Man, ce n'est pas seulement du personnage qu'il s'agit, mais de la franchise du même nom – tout comme il existe une franchise McDonald's. Et c'est une activité qui se gère. En l'occurrence, elle a connu une période un peu tendue avant que ne tombe la manne apportée par le film *Spider-Man*, nommé "meilleure licence de l'année 2002" par l'International Licensing Industry Merchandisers' Association. Pour les sociétés intéressées par Spider-Man, le filon allait se révéler plus que généreux.

On pourrait passer une journée à énumérer tout ce qui s'est fabriqué à ce moment-là autour de *Spider-Man* (pas de panique, on ne va pas s'y risquer !). L'étendue des prix était tout aussi vaste : d'un côté, un paquet de pop-corn Spider-Man gratuit (ou presque, puisqu'il était inclu dans le prix d'entrée au cinéma) ; de l'autre, un bout (oui, vous avez bien lu !) du costume Spider-Man porté dans le film pour la modique somme de 20 000 $!

Heureusement, certains des produits les plus sympas étaient tout à fait abordables : les figurines Spider-Man et Bouffon Vert avec de grosses têtes ; la lampe-lave Spider-Man ; les talkies-walkies à l'effigie de Spidey et du Bouffon Vert ; Spider-Man qui escalade un mur ; les gants électroniques de Spider-Man ; la tenue de plongée de Spider-Man ; les LEGO Spider-Man Action Studio et le pot en faïence Spider-Man capable de contenir deux douzaines au moins des célèbres cookies aux pépites de chocolat de Tante May !

Au sujet des LEGO, justement, n'oublions pas les Spider-Man Minimates, ces mini-figurines LEGO qui ne sont pas produites par LEGO et qui s'arrachent elles aussi comme des petits pains : elles sont très fidèles aux personnages (Spider-Man, le Bouffon Vert, Carnage, Spidey en train de se battre, Parker / Spidey…), elles ne sont pas chères, et on peut jouer avec elles à l'infini. (Associez-les aux LEGO Spider-Man Action Studio, vous allez vous éclater ! Mais chut… on ne vous a rien dit, hein ?!) Spider-Man. Jeu. Deux mots qui nous renvoient à la case départ. Un endroit cool, surtout quand on joue au Monopoly Spider-Man !

La Gibson Les Paul Spider-Man à 3 500 $ et la tête de Venom sont des pièces de choix. Sauf qu'on ne peut pas jouer l'intro de "Stairway to Heaven" de Led Zep' sur la tête de Venom.

SPIDER-MAN DE A À Z

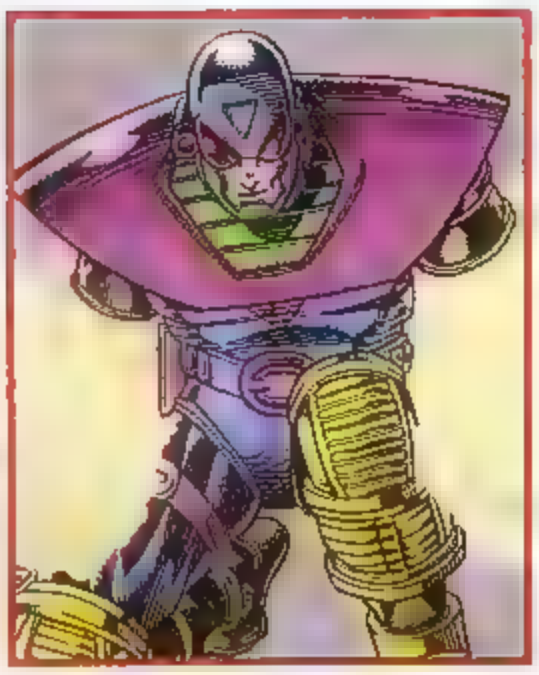
Ses amis
Sa famille
Ses ennemis

Illustration : John Romita Jr

ANNEX

Nom français : ANNEX
Véritable nom : Alexander Ellis
Première apparition : *ASM* #27 (1993) / Inédite en VF

Taille : 1,85 m
Poids : 84 kg



Après avoir perdu une jambe au combat, Alexander Ellis se propose de tester l'armure prototype imaginée par le Dr Hillman Barto de la société Adarco. L'exosquelette permet à Alexander de reconstituer sa jambe manquante et de fabriquer des armes grâce à des schémas informatiques incorporés. Annex a failli hérité de l'esprit de Danny Dunson, ancien compagnon d'armes d'Alexander et fils du président d'Adarco, Abner Dunson. Ce dernier reprochait à Alexander d'être responsable de la mort de Danny et s'était arrangé pour qu'il soit impliqué dans le programme de recherches afin de pouvoir opérer sur lui un transfert mental. Avec l'aide de Spider-Man, Annex a cependant réussi à inverser le processus et est aujourd'hui maître de ses actes.

POUVOIRS/ARMES

- Exosquelette bio-régénérateur
- Capacité de voler
- Crée des armes et des équipements d'après des schémas internes

ANSWER

Nom français : ANSWER
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *SPEC* #91 (1984) / Nova 87 (avril 85)

Taille : 1,83 m
Poids : 77 kg

Avant d'avoir des pouvoirs surhumains, Answer met son remarquable cerveau, capable de résoudre les problèmes les plus difficiles, au service du Caïd (Kingpin). Plus tard, suite à l'intervention du Dr Harlan Stillwell, il acquiert le pouvoir de développer tous les moyens nécessaires à l'accomplissement de cette tâche. Il humilie Spider-Man à plusieurs reprises avant de sacrifier son énergie vitale pour tenter de ranimer, en vain, la femme du Caïd, Vanessa Fisk. Il survit sous la forme de force inerte mais retrouve peu après ses aptitudes physiques et mentales. Il s'associe un temps au Docteur Octopus (Doctor Octopus), mais les deux finissent par s'étriper. Answer perd la partie et se retrouve en prison.

POUVOIRS/ARMES

- Capacité à résoudre tout problème donné

ARCADE

Nom français : ARCADE
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *MTU* #65 (1978) / Spécial Strange 23 (mars 81)

Taille : 1,68 m
Poids : 64 kg

On ignore comment Arcade a obtenu son énorme fortune. Certains disent qu'il aurait assassiné son père, un magnat du pétrole. Quoi qu'il en soit, ses dollars lui ont servi à ériger Murderworld, un parc d'attractions où il élimine avec malice ceux qu'on lui a demandé de tuer. Ses premières cibles sont Spider-Man et Captain Britain. Mais les deux s'en tirent, ce qui le met hors de lui. Plus tard, Norman Osborn (Green Goblin), alias le Bouffon Vert, le paie pour récupérer son matériel et supprimer Phil Ulrich. Il échoue. Il attire alors Spider-Man et la Chatte Noire (Black Cat) dans son Murderworld mais finit derrière les barreaux. C'est avant tout un ennemi des X-Men.

POUVOIRS/ARMES

- Brillant inventeur d'engins mortels automatisés

POUVOIRS/ARMES

• Armure de combat à réaction
• Mini-robots volants à intelligence artificielle

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Nom français : ARMADA
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *SENS* #0 (1996) / Spider-Man 6 MF (juillet 1997)

Taille : 1,88 m
Poids : 88 kg

Armada est un mercenaire high-tech qui adapte et perfectionne son armure de combat à chaque nouvelle mission. Il est très attaché à ses mini-robots volants qui portent tous un nom féminin, en l'occurrence Shirley, Tricia et Penelope. Au départ, Mystério (Mysterio) enrôle Armada pour dérober une puce informatique expérimentale mise au point par le Pr Ramirez. Ils combattent côte à côte jusqu'au jour où Mystério place délibérément les chers robots d'Armada en lieu sûr, initiative qui provoque la colère de ce dernier et la fin de leur collaboration.

ARMADA

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Nom français : ARRANGEUR
Véritable nom : Oswald P. Silkworth
Première apparition : *MTU* #138 (1984) / Inédite en VF

Taille : 1,75 m
Poids : 86 kg

En tant que secrétaire particulier du Caïd (Kingpin), Oswald Silkworth est chargé des extortions de fonds opérées par le roi de la pègre à Brooklyn. Pour mener à bien sa mission, il s'adjoint les services musclés des Exécuteurs (Enforcers) Spider-Man et l'Homme Sable (Sandman) terrassent ses colosses, mais Silkworth rebondit et devient le chef des opérations du Caïd. Il engage alors une guerre totalement inefficace contre les frères Lobo (Lobo Brothers). Le Caïd ne lui pardonnera pas ce faux pas et le fera éliminer par les tueurs britanniques Knight et Fogg (Knight and Fogg). Spider-Man tentera en vain de lui sauver la vie et poursuivra ses meurtriers.

ARRANGER

POUVOIRS/ARMES

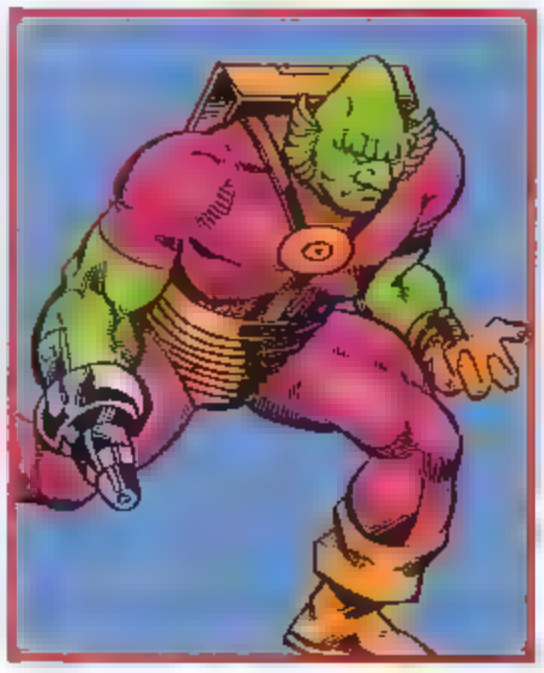
• Accès temporaire à l'arme au pouvoir quasi illimité de Galactus

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Nom français : A'SAI
Véritable nom : A'Sai
Première apparition : *WSM* #34 (1988) / Inédite en VF

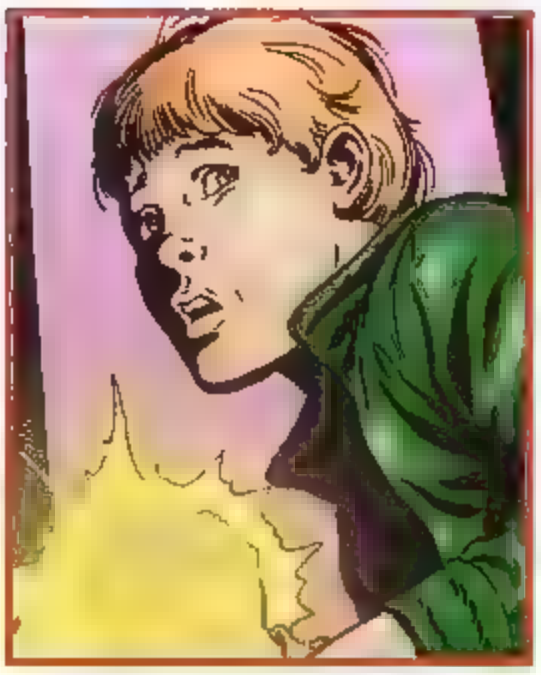
Taille : 1,88 m
Poids : 136 kg

Ayant mis la main sur une arme qui avait jadis appartenu au dévoreur de mondes Galactus, A'Sai, joueur extraterrestre impénitent, relève le défi que lui lance son ami Grunz et enlève le Gardien Uatu (Uatu the Watcher). Poussé par son insatiable appât du gain, A'Sai met en jeu l'arme de Galactus contre la technologie du Gardien. Le sort de ce défi dépend du résultat d'un match de football opposant Spider-Man et de jeunes enfants à un groupe d'adolescents. Pariant, à juste titre, sur la victoire de Spider-Man, Uatu remporte la mise et transforme A'Sai en joker, carte utilisée dans un casino d'Atlantic City.



A'SAI

ASHCAN



Nom français : ASHCAN
Véritable nom : Alex Woolcot
Première apparition : *SPEC* #112 (1986) / Nova 109 (février 1987)

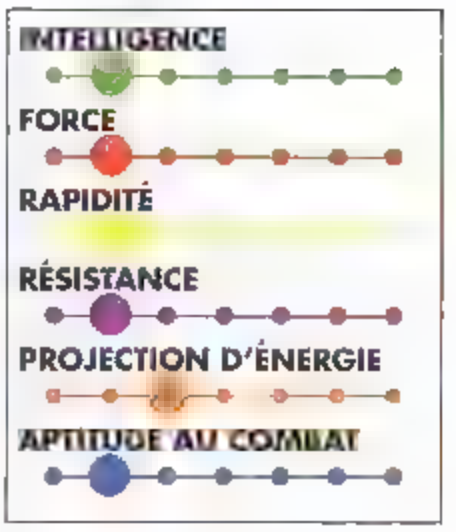
Taille : 1,58 m
Poids : 48 kg

Alex Woolcot est le fils du brillant mais dangereux scientifique Fritz Woolcot. Un jour, il active par mégarde l'incinérateur fabriqué par son père et provoque ainsi sa propre mutation. Peu après, lorsque son père tente de le frapper, Alex utilise instinctivement ses pouvoirs nouvellement acquis et le réduit en cendres

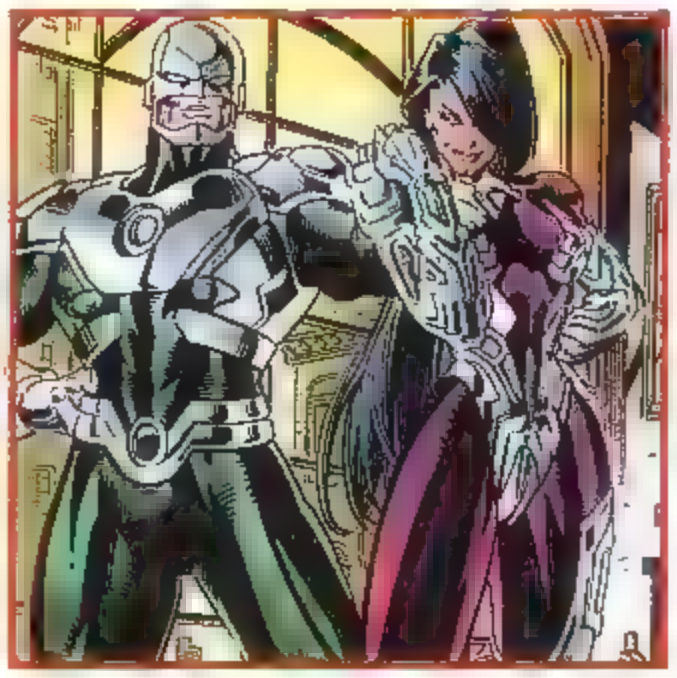
cendres que sa mère Evelyn, ignorant l'incident, nettoie avec l'aspirateur. Les pouvoirs du jeune garçon se développent et il ne tarde pas à s'enfuir. La police, l'agence de sécurité internationale du S.H.I.E.L.D. et Spider-Man se lancent à ses trousses. Alors qu'on le croit mort, Alex est discrètement placé sous la protection du S.H.I.E.L.D Plus tard, il rencontre Hulk avec lequel il se lie d'amitié.

POUVOIRS/ARMES

• Désintègre quasiment toutes les matieres



AURA & OVERRIDE



Nom français : AURA & OVERRIDE
Véritable nom : Annie Herd (Aura) et Greg Herd (Override)
Première apparition : *SSS* #1 (1995) / Spider-Man 4 MF (mai 1997)

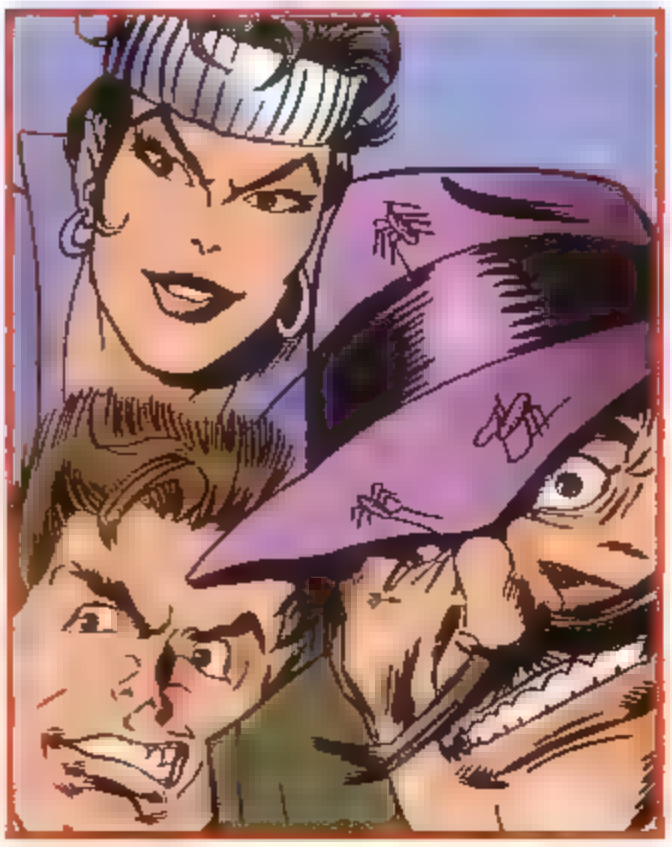
Taille : Aura : 1,75 m / Override : 1,78 m
Poids : Aura : 59 kg / Override : 77 kg

Lorsque le Dr Carolyn Trainer, deuxième Docteur Octopus du nom, engage l'ingénieur en technologie de réseaux Greg Herd, ce dernier insiste pour que son épouse obtienne aussi un poste. Peu après, quand on leur propose de s'impliquer plus activement, ils acceptent sans difficulté. Dotés de pouvoirs et d'un équipement cybernétiques, Aura & Override affrontent alors Scarlet Spider (Ben Reilly) sans grand succès, puis s'attaquent a Spider-Man dont la tête est mise à prix. Aura ressort gravement blessée d'une échauffourée entre la police, des hommes armés et Spider-Man. Plus tard, Override prend part au mystérieux Rassemblement des Cinq et se réincarne en Shadrac.

POUVOIRS/ARMES

• Champ de force (Aura)
• Contrôle tout ce qui est mécanique et électronique (Override)
• Force cybernétique (les deux)

AVANT GUARD



Nom français : AVANT GUARD
Première apparition : *WSM* #74 (1991) / Inédite en VF

Le Pertlous Painter manipule la réalité à sa guise, mais manque d'inspiration. Il s'associe alors à Bora, une danseuse de 2 m qui a déjà manifesté quelques aptitudes surhumaines, et à Spark, un comédien sans talent. Au cours d'une étrange cérémonie, il les dote d'incroyables pouvoirs. Bora voit considérablement augmenter sa capacité à générer des vents glacés. Spark, quant à lui, produit des décharges électrostatiques, prend de l'ampleur et acquiert une force pharamineuse. Ensemble, ils décident de transformer Manhattan en désert gelé. Spider-Man et la Torche Humaine (Human Torch) s'interposent et les terrassent. Le Painter pourrait neutraliser les héros, mais il préfère le sensationnel à la victoire. Il emprisonne alors ses deux collègues "artistes" dans une de ses peintures et se désintègre en une pluie de cafards.

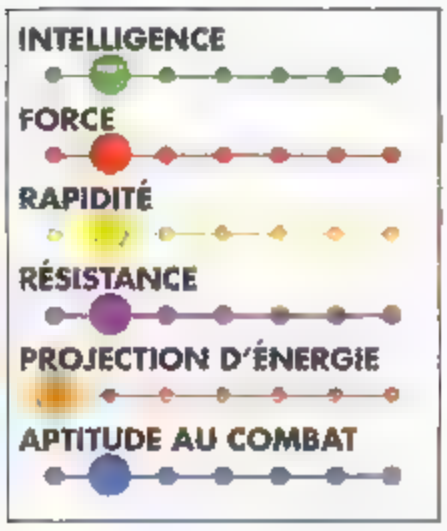
SALLY AVRIL

Nom français : SALLY AVRIL
Véritable nom : Sally Avril
Première apparition : *AF* #15 (1962) / Strange Spécial Origines 133 (janvier 1981)

Taille : 1,58 m
Poids : 50 kg

POUVOIRS/ARMES

- Championne de gym au lycée



Déjà championne de gym dans son lycée (Midrown High School), Sally Avril cherche constamment des occasions de se mettre en valeur. Et lorsque Spider-Man commence à se faire remarquer dans le quartier, elle décide, avec la complicité de son ami, Jason Ionello, de devenir une héroïne sous le nom de Bluebird. Après quelques mésaventures et un sauvetage in extremis de Spider-Man, elle finit par renoncer à sa carrière. Elle se lance alors dans la photo, "comme Parker", mais elle meurt peu après. Jason est gravement blessé dans un accident de voiture, alors qu'ils brûlent un feu rouge pour tenter d'obtenir un cliché du Chevalier Noir (Black Knight).

BAMBI, CANDI & RANDI

Nom français : BAMBI, CANDI & RANDI
Véritable nom : Barbara "Bambi" Modica, Candice "Candi" Muggins et Miranda "Randi" Couper
Première apparition : *SPEC* #99 (1985) / Nova 95 (décembre 1985)

Taille : Bambi : 1,78 m
Candi : 1,68 m / Randi : 1,70 m
Poids : Bambi : 61 kg
Candi : 52 kg / Randi : 57 kg

Avant d'épouser Mary Jane Watson, Peter Parker vivaient seul dans un appartement à Chelsea, en face de celui de ses colocataires Barbara "Bambi" Modica, Candice "Candi" Muggins et Miranda "Randi" Couper. Elles habitaient ensemble depuis l'université. La tante et l'oncle de Candi, Mamie Muggins et Barney Muggins étaient d'ailleurs les propriétaires de l'immeuble. Elle se faisaient souvent bronzer sur le toit du bâtiment, ce qui gênait quelque peu Spider-Man quand il rentrait par les airs Elles etaient toutes les trois sympathiques, même si Bambi, une mère célibataire, était plus sensible au charme du "beau mec" d'en face. Un jour, Spider-Man dut défendre Bambi contre un cambrioleur sans scrupules déguisé en Père Noël.

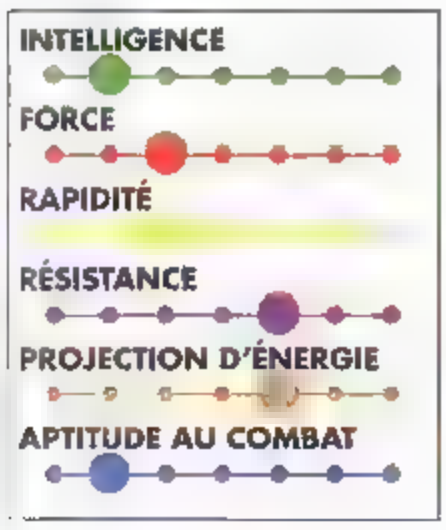
BASILISK

Nom français : BASILIC
Véritable nom : Basil Elks
Première apparition : *MTU* #16 (1973) / Spécial Strange 14 (décembre 1978)

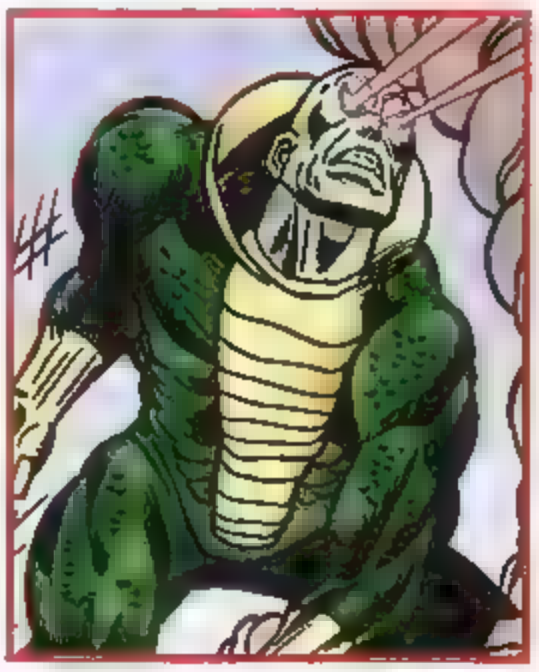
Taille : 1,80 m
Poids : 95 kg

POUVOIRS/ARMES

- Rafales optiques
- Capacité de voler
- Résistance surhumaine



Basil Elks est un criminel de bas étage. Il tente un jour de dérober la fameuse Alpha Stone. Alors qu'il s'échappe avec son butin, un gardien lui tire dessus et pulvérise la pierre qui libère son pouvoir et transforme soudain Elks en Basilic. Peu après, il cherche à s'approprier l'Omega Stone afin d'accroître ses fabuleuses capacités. Mais Spider-Man, le gardien de l'univers Captain Marvel et Mr. Fantastic des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) se dressent sur son chemin. Basilic parvient néanmoins à subtiliser l'Omega Stone avant de disparaître au fond d'un volcan où le precipitent Spider-Man et la Chose. Il ressurgit des années plus tard, assoiffé de vengeance, et succombe face à Scourge.



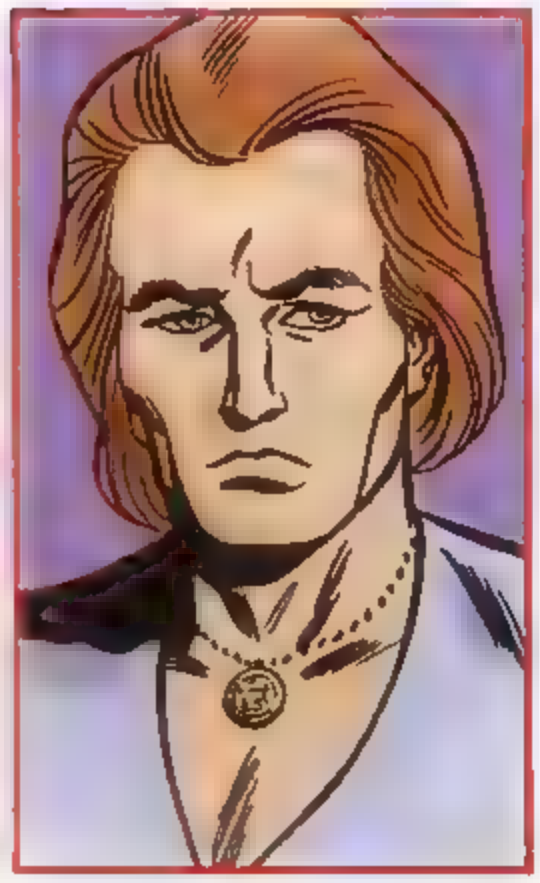
AVENGERS

Nom français : LES VENGEURS
Première apparition : *Avengers* #1 (1963) / Eclipso 15 (août 1971)

Si Spider-Man et les Vengeurs font le même travail, l'approche très structurée de l'equipe gouvernementale est très éloignée des méthodes pour le moins singulières et peu orthodoxes du Tisseur. Leur première rencontre illustre tout a fait ce décalage. En effet, les plus grands héros de la Terre décident naïvement de tester les aptitudes de Spider-Man à devenir membre du groupe en lui demandant de capturer Hulk. Et lorsque le Monte-en-l'air découvre que leur cible n'est autre qu'un chercheur inoffensif, l'équipe baisse soudain considérablement dans son estime et leurs relations deviennent tendues pendant quelque temps.

Le malentendu finit par s'estomper. Depuis, Spider-Man prête souvent main-forte aux Vengeurs Il a même fait une demande officielle pour rejoindre l'équipe, mais le gouvernement a refusé pour des raisons de sécurité. Plus tard, les autorités sont revenues sur leur decision et le Tisseur est devenu membre à part entiere pour une mission, puis reserviste pour quelques mois, avant de demissionner car ses objectifs et ses procédés étaient tout simplement incompatibles avec ceux des Vengeurs.

LANCE BANNON



Nom français : LANCE BANNON
Véritable nom : Lance Bannon
Première apparition : *ASM* #208 (1985, / Strange 163 (juillet 1983)

Taille : 1,83 m
Poids : 84 kg

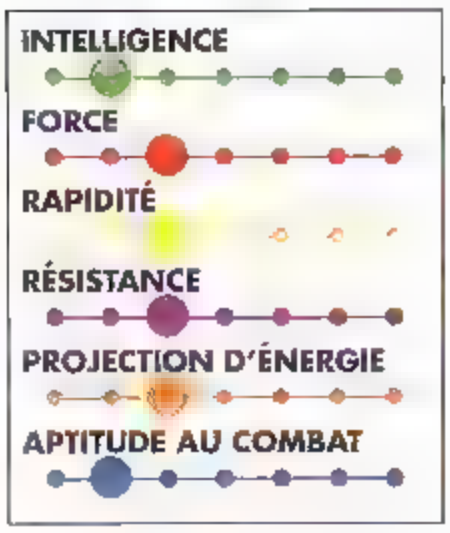
Quand Peter Parker quitte le Daily Bugle pour prendre le poste de photographe en titre au Daily Globe, il apprend avec surprise qu'il doit partager cette fonction avec un journaliste talentueux et m'as-tu-vu, Lance Bannon. La rivalité est forte entre les deux hommes. Lorsque Peter retourne au Daily Bugle, Lance le suit et là, c'est l'escalade.

Lance travaille dur et bat souvent Peter sur le poteau. Il séduit aussi J. Jonah Jameson en prenant des clichés de Spider-Man qui le montrent à son désavantage. Lance travaille tellement que sa petite amie, Amy Powell, demande à Peter de l'aider à ranimer leur flamme. Un jour, dans l'espoir d'être surprise par Lance, elle empoigne Peter et l'embrasse avec fougue. C'est alors que débarque Mary Jane. Un incident qui causera quelques problèmes à notre bon vieux Peter.

Lance ne vivra pas assez longtemps pour épouser Amy. Il est assassiné par un individu non-identifié qui se cache sous l'armure de combat F.A.C.A.D.E., apparemment parce qu'il en savait trop. Le mystère de sa mort reste encore entier aujourd'hui. Angela Yin l'a remplacé au sein du Daily Bugle.

POUVOIRS/ARMES

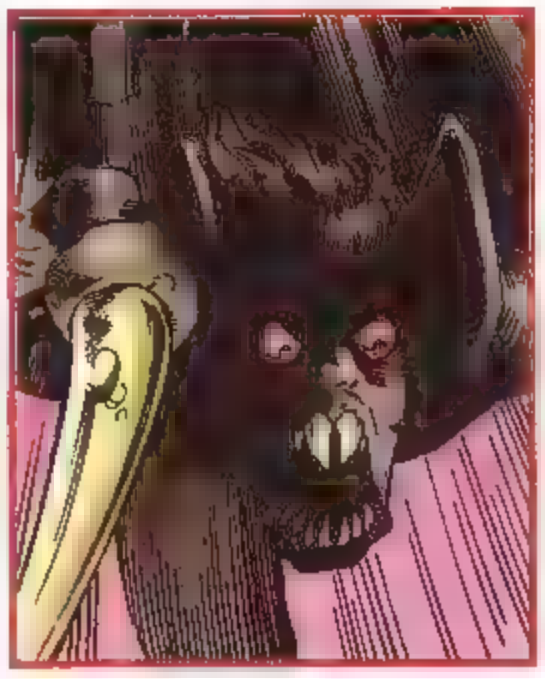
- Capacité de voler
- Sonar
- Griffes acérées



Nom français : BATWING
Véritable nom : Jimmy Santini
Première apparition : *UTOS* #2 (1995) / Marvel 3 MF (avril 1997)

Taille : 1,30 m
Poids : 45 kg

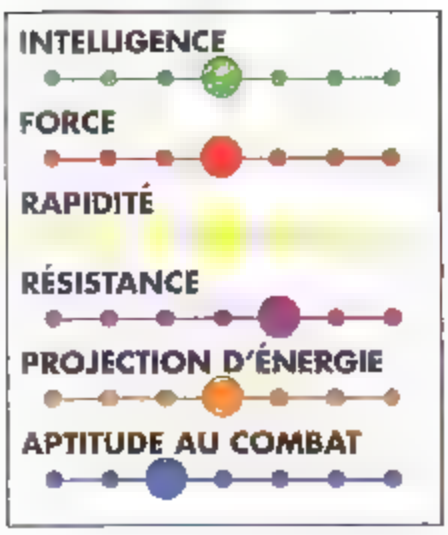
Le père de Jimmy Santini enquête sur des déversements illégaux de produits nocifs lorsqu'il trouve la mort. Son fils, lui, se retrouve prisonnier des Carlsbad Caverns où il mute sous l'effet de ces fameux produits. Transformé en monstre, Jimmy erre seul dans les rues de Manhattan quand Spider-Man lui vient en aide et le conduit auprès du Dr Curt Connors (Lizard). Ce dernier tente de lui rendre forme humaine, mais Jimmy résiste. Ce n'est qu'une fois surmonté le traumatisme psychologique lié au rejet de sa mère qu'il reprend enfin l'apparence d'un homme et est de nouveau accepté par sa famille.



BATWING

POUVOIRS/ARMES

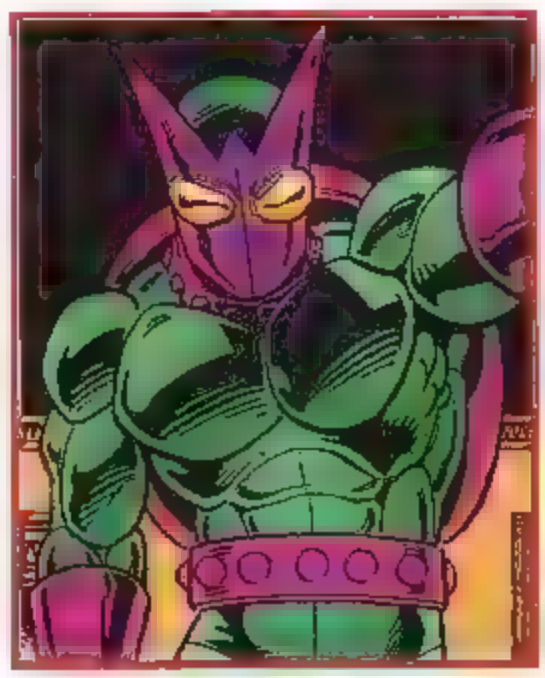
- Armure volante
- Force surhumaine
- Rafales électrostatiques
- Griffes à succion



Nom français : LE SCARABÉE
Véritable nom : Abner Jenkins
Première apparition : *ST* #123 (1964) / Strange Spécial Origines 226 (octobre 1988)

Taille : 1,80 m
Poids : 79 kg

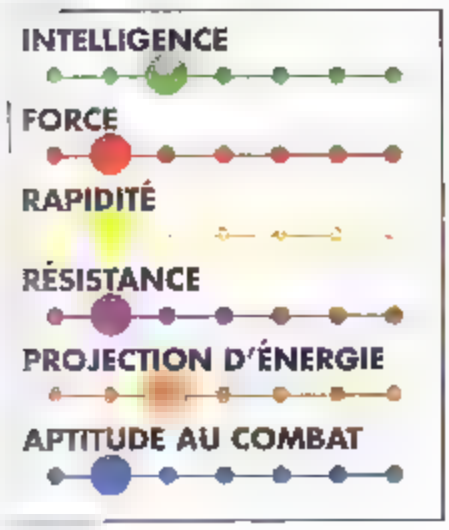
Avide de gloire et d'argent, Abe Jenkins officie plusieurs années sous l'armure du Scarabée. Après une longue et peu reluisante carrière en solo, il prend le commandement des Sinister Six. Il n'a pas plus de réussite avec eux et essuie régulièrement des échecs face à la Torche (Human Torch), Silver Sable, Iron Man des Vengeurs (Avengers) et Spider-Man. Rebaptisé MACH-1, 2, puis 3, Jenkins tente plus tard de se racheter une conduite au sein des Thunderbolts, une équipe de super-vilains repentis. Il va même jusqu'à se livrer volontairement à la justice pour prendre un nouveau départ dans la vie



BEETLE

POUVOIRS/ARMES

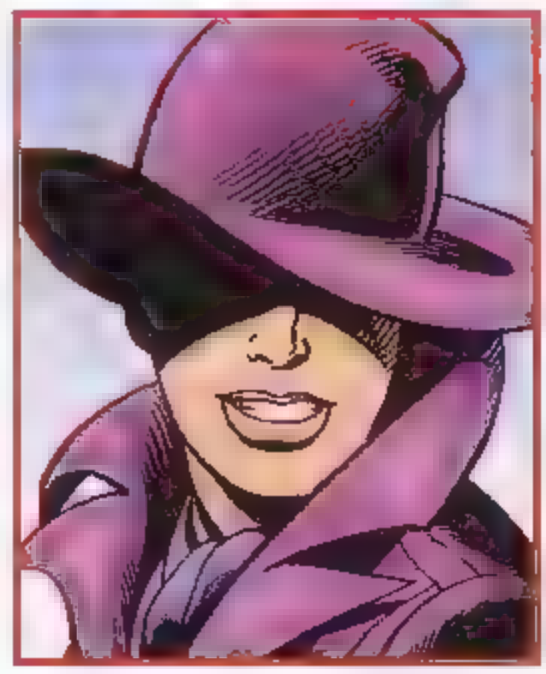
- Armes chimiques anesthésiantes et dissolvant la toile de Spider-Man



Nom français : BELLADONNA
Véritable nom : Narda Ravanna
Première apparition : *SPEC* #43 (1980) / Nova 41 (juin 1981)

Taille : 1,65 m
Poids : 54 kg

Narda Ravanna et sa sœur, Desiree Vaughn-Pope, dirigent une société de cosmétiques en Europe. Mais leur concurrent direct, Roderick Kingsley (Hobgoblin), les ruinent en menant contre elles une campagne de diffamation. Narda met alors au point toute une série d'armes chimiques et part ruminer sa vengeance aux États-Unis. Elle paie l'ancien Cat pour qu'il dérobe le costume du Rôdeur (Prowler) et l'aide à obtenir réparation. Elle parvient à couler la plupart des entreprises de Kingsley, salit sa réputation et tente de l'amener à tuer Spider-Man. Le Tisseur finit par la démasquer et la remet entre les mains de la police.



BELLADONNA

BEYONDER

Nom français : BEYONDER
Véritable nom : Inadapté
Première apparition : *MSHSW* #1 (1984) / Spidey 66 (juillet 1985)

Taille : 1,88m
Poids : 108 kg

Le Beyonder est un être omnipotent qui cherche à comprendre les mécanismes du désir humain. La première fois qu'il a affaire aux super-héros de la Terre, il les envoie dans un autre monde où ils sont confrontés à de redoutables ennemis. C'est à cette occasion que Spider-Man revêt son costume alien. Plus tard, le Beyonder demande à Spider-Man et d'autres héros de l'éclairer sur les affaires des mortels. Il en profite pour transformer un gratte-ciel en or et, offre un carnet de notes en or à Spider-Man, ce qui ne va pas sans mettre le Tisseur mal à l'aise. Par la suite, le Beyonder apprend qu'il est une partie d'un Cube Cosmique incomplet, une énorme matrice énergétique répondant aux ordres d'êtres pensants. Il s'est aujourd'hui réincarné sous la forme de l'entité Kosmos.

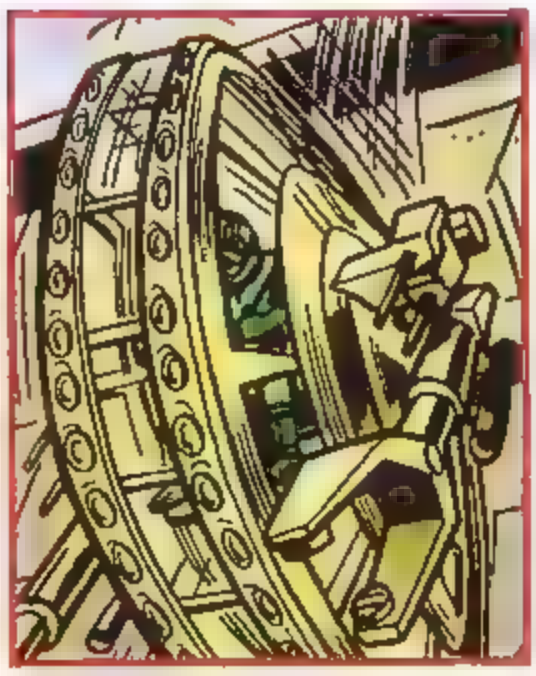
POUVOIRS/ARMES

• Omnipotence

BIG WHEEL

Nom français : BIG WHEEL
Véritable nom : Jackson Weele
Première apparition : *ASM* #182 (1978) / Strange 135 (mars 1981)

Taille : 1.65 m
Poids : 63 kg



Jackson Weele est un homme d'affaires corrompu. Un jour, il fait appel au Roller Skater (Rocket Racer) pour récupérer des documents compromettants. Mais ce dernier le fait chanter. Jackson contacte alors le Bricoleur (Tinkerer), le créateur du skate-board du Roller Skater, et lui demande de lui fabriquer un engin encore plus puissant. Mais il a tellement hâte de se venger qu'il ne prend pas le temps d'apprendre à contrôler son nouveau jouet. Et lorsque Spider-Man vole à son secours, il ne parvient pas à arrêter sa machine infernale qui finit dans l'Hudson. Il survit à ce triste épisode et continue de sévir aujourd'hui.

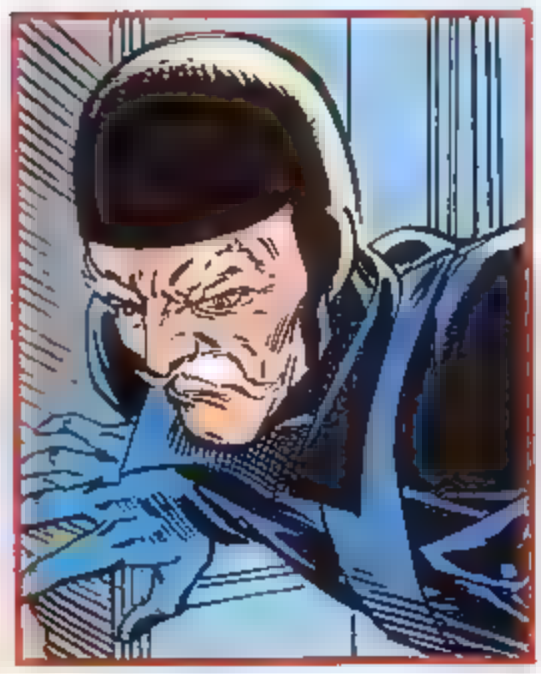
POUVOIRS/ARMES

• Roue métallique géante à chenilles en acier molybdène
• Capsule externe protectrice et rotative abritant le conducteur
• Bras mécaniques

BLACK FOX

Nom français : BLACK FOX
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *ASM* #255 (1984) / Strange 197 (mai 1986)

Taille : 1,75 m
Poids : 69 kg



Black Fox est un gentleman cambrioleur qui vole les riches. Malgré son grand âge, il n'a rien perdu de son efficacité. Il croise régulièrement la route de Spider-Man et réussit chaque fois à le convaincre de le laisser fuir. Mais las des fausses promesses de son adversaire qui jure toujours de raccrocher, le Tisseur finit par le livrer à la justice. Black Fox a aussi eu affaire à Silver Sable, Chance, au Fantôme Rouge (Red Ghost) et au Docteur Fatalis (Doctor Doom). Il a même dérobé le Trask Diamond à ce dernier et n'a dû son salut qu'à l'intervention de Spider-Man.

POUVOIRS/ARMES

• Athlétique malgré son grand âge
• Grenades fumigènes
• Matériel pour cambrioler

BLACK CAT

Félicia Hardy est une enfant gâtée qui idolâtre son père. Et quand il disparaît brusquement, sa mère Lydia, lui fait croire qu'il est mort dans un accident d'avion. En réalité, il a été emprisonné pour cambriolage. Lorsqu'elle découvre la vérité, Félicia est bien décidée à marcher sur les traces de son père. Elle entame alors un entraînement intensif en arts martiaux, acrobatie, ouverture de coffres et crochetage de serrures. Sous le costume de la Chatte Noire, elle accomplit sa première mission qui ne consiste pas à dérober un objet précieux mais à libérer son père de prison. Pour ce faire, elle s'adjoint les services de l'imposant Bruno Grainger et de l'expert en démolition Boris Korpse. C'est au cours de cette évasion qu'elle rencontre Spider-Man. Elle lui échappe grâce à une série de pièges soigneusement élaborés, mais aussi à ses ruses toutes féminines.

À la mort de son père, ses talents incontestables font de Félicia la plus célèbre cambrioleuse de New York. Spider-Man a souvent tenté de capturer la belle, mais sa parfaite maîtrise du jeu du chat et de la souris l'a toujours sauvée. Bien qu'ils soient ennemis sur le terrain, Félicia est loin d'être insensible au charme du super-héros. Pour le séduire, elle va même jusqu'à se laisser arrêter et lui déclarer sa flamme. Au début, Spider-Man se montre réticent, mais il finit par lui avouer qu'il a aussi des sentiments pour elle. Félicia abandonne alors sa carrière de cambrioleuse et combat le crime aux côtés du héros. Ils deviennent partenaires et amants.

Spider-Man est heureux de sa relation "super-héroïque" avec Félicia, mais il aimerait qu'ils soient plus proches dans la vie de tous les jours. Il invite donc la Chatte Noire dans son appartement et ôte son masque devant elle. C'est un choc pour la jeune femme qui avait idéalisé Spider-Man. Peter réalise qu'elle ne s'intéressait en fait qu'au super-héros, pas à l'homme Peter Parker. Déployant de judicieux artifices bien calculés, Félicia arrive à faire

Nom français :
LA CHATTE NOIRE
Véritable nom :
Felicia Hardy
Première apparition :
ASM #194 (1979)
Strange 148 (avril 1982)

Taille : 1,78 m
Poids : 54 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Blond platiné

POUVOIRS/ ARMES

- Boucles d'oreilles stabilisantes
- Lentilles de contact infrarouges
- Grappin attrape-projectiles
- Électro-griffes extensibles
- Voleuse professionnelle

Dessin Terry Dodson

BLACK CAT

croire à ses adversaires qu'elle a le pouvoir de "porter la poisse". En vérité, elle ne s'appuie que sur ses capacités physiques et l'entraînement auquel elle se soumet. Un jour, elle flirte avec la mort dans une bagarre qui l'oppose au Dr Octopus (Doctor Octopus) et au Hibou (Owl). La détermination et la témérité qu'elle démontre à cette occasion lui valent l'amnistie de ses crimes passés… mais aussi la fin de sa collaboration avec Spider-Man bouleversé d'avoir risqué la vie de Félicia qui, elle, n'a aucun pouvoir surhumain. Perdue, la jeune femme accepte en secret le soutien du Caïd (Kingpin) qui l'aide à acquérir de véritables pouvoirs grâce à la science en échange d'un service. Désormais vraiment capable de porter malchance aux autres, Félicia reprend sa lutte contre le crime, mais cette fois en solitaire.

Certes, Félicia hérite alors de nouveaux talents, mais le prix à payer est lourd, car elle porte également malheur à ses proches. Spider-Man, en particulier, n'est pas épargné. Il découvre bientôt la source de ses problèmes et demande au Docteur Strange (Doctor Strange) de priver la Chatte Noire de ses pouvoirs sans qu'elle s'en aperçoive, au cours d'un casse plutôt musclé. Dépitée et se sentant trahie par le héros, Félicia se jette au coup de Flash Thompson, histoire d'énerver Peter. Mais Flash ne tarde pas à réaliser qu'ils ont très peu en commun et met rapidement un terme à leur aventure.

Félicia finit par accepter la dure réalité et l'échec de son histoire d'amour avec Peter. Ils se réconcilient. Et quand le Caméléon (Chameleon) prive provisoirement Spider-Man de ses pouvoirs, elle accepte de refaire équipe avec son ancien partenaire le temps qu'il retrouve toutes ses capacités.

Dessin : Terry Dodson

Aujourd'hui, Félicia dirige une agence de sécurité privée baptisée Cat's Eye Investigations. Elle revêt son costume de Chatte Noire chaque fois que le besoin s'en fait sentir dans le cadre de son activité. Récemment, elle a notamment fait tomber un dangereux trafiquant de drogue, avec l'aide de Spider-Man. Pour augmenter sa force et optimiser son entraînement, la Chatte Noire utilise une série d'accessoires mis au point par le Bricoleur (Tinkerer) qui permettent d'imiter les qualités naturelles d'un chat – des gadgets payés avec l'argent que lui ont rapporté ses crimes passés.

Bien qu'ils ne soient plus amants, Félicia reste très attachée à Peter dont le mariage ne semble pas avoir changé ses sentiments.

BLACK TARANTULA

Nom français : LA TARENTULE NOIRE
Véritable nom : Carlos LaMuerto
Première apparition : *ASM* #419 (1997) / Spider-Man 19 MF (août 1998)

Taille : 2,10 m
Poids : 131 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et agilité surhumaines
- Résistance aux attaques physiques
- Capacite de guerir blessures quasi mortelles

Durant des siècles, les pouvoirs et le titre de Black Tarantula se sont transmis de père en fils dans la famille argentine des LaMuerto. Carlos se sert de ses talents pour accroître l'empire criminel dont il a hérité, jusqu'au jour où son épouse, Marina, s'enfuit avec son fils Fabian. Carlos la poursuit jusqu'à New York où il consolide sa position en menant une guerre sans merci contre Don Fortunato et la Rose (Jacob Conover). Spider-Man n'a jamais réussi à le terrasser, mais le profond sens de l'honneur de Tarantula l'a toujours poussé à laisser la vie sauve au héros et finalement à quitter New York sans son fils. On l'a vu récemment travailler à la fabrication de super-soldats pour Roxxon Oil

BLACK WIDOW

Nom français : LA VEUVE NOIRE
Véritable nom : Natasha Romanov
Première apparition : *TOS* #52 (1964) / Strange Spécial Origines 193 (janvier 1986)

Taille : 1,70 m
Poids : 57 kg

POUVOIRS/ARMES

- Athlète et gymnaste de niveau olympique
- Arts martiaux
- Cartouches multi-usages aux poignets

Lorsque l'espionne russe surnommée la Veuve Noire voit pour la première fois Spider-Man, il est enrhumé et sort d'une rude bataille contre le Caïd (Kingpin). Elle l'observe discrètement et décide de découvrir le secret de ses pouvoirs. Mais elle réalise vite que, même diminué, le héros reste encore trop fort pour elle. Peu après la désertion de la belle, le Tisseur aide Natasha à retrouver sa véritable personnalité qui avait laissé place à celle de l'espionne lors d'une mission avortée. Avec l'appui du S.H.I.E.L.D. et de Shang-Chi, Spider-Man et la Veuve déjouent également les plans que la diabolique Vipère (Viper) avait échaffaudés pour crasher l'héliporteur du S.H.I.E.L.D. contre le Capitole de Washington.

BLADE

Nom français : BLADE
Véritable nom : Eric Brooks
Première apparition : *TOD* #10 (1973) / Dracula 7 (1975)

Taille : 1,87 m
Poids : 82 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force, sens et résistance surhumains
- Insensible aux morsures de vampires
- Facteur autoguérisseur
- Arts martiaux

À la naissance, Blade est immunisé contre les vampires dont sa mère a été victime: Mi-humain, mi-immortel, il voue très tôt son existence à débarrasser le monde de ces suceurs de sang. Sa lutte contre les monstres nocturnes amène Blade à rencontrer Spider-Man en plusieurs occasions. C'est un formidable allié, même s'il utilise des méthodes pour le moins expéditives, à l'image de celles du Punisher. Blade a jadis fait partie des Nightstalkers et des Midnights Sons, mais il préfère maintenant opérer en solo.

BLAZE

Nom français : BLAZE
Véritable nom : Ashley Crawford, Johnny Storm et Kirk Donahue
Première apparition : *SSM* #103 (1985) / Nova 99 (avril 1986)

Taille : Variable
Poids : Variable

POUVOIRS/ARMES

- Lance-flammes

Blaze est un criminel fantôme. Trois étudiants désœuvrés de l'Empire State University – Ashley, Thomas et Barry – décident un jour de prouver qu'ils sont plus forts que Spider-Man. Ils comprennent que le héros a des liens avec Peter Parker et J. Jonah Jameson. Ils imaginent donc le personnage de Blaze pour leur faire peur. Mais la fiction devient réalité puisqu'apparaît un Blaze bien réel projetant des flammes destructrices, qui brûlent Thomas gravement.

Terrifiés, les deux amis de ce dernier avouent leur forfait. En fait, tout cela n'est qu'un coup monté destiné à leur servir de leçon. En effet, Thomas mal à l'aise et inquiet, avait vendu la mèche. En se confiant à Spider-Man et à la Torche (Human Torch), il retourne la situation contre ses camarades.

Quand Blaze apparaît pour la seconde et dernière fois, Peter est encore avec la Chatte Noire (Black Cat). L'appartement de la jeune femme est dévasté par une explosion. Les soupçons se portent sur Kirk Donahue, un petit escroc qui a endossé le costume de Blaze – racheté à bas prix à deux étudiants de l'ESU non-identifiés. L'Étranger (Foreigner) charge Kirk de neutraliser Spider-Man et la Chatte Noire, mais ce dernier, trop avide, espère soutirer de l'argent aux deux héros en torturant un passant innocent sous leurs yeux. La situation dégénère et l'escroc tue son otage. L'Étranger élimine Kirk qui est allé trop loin et fait en sorte que Spider-Man soit accusé du meurtre.

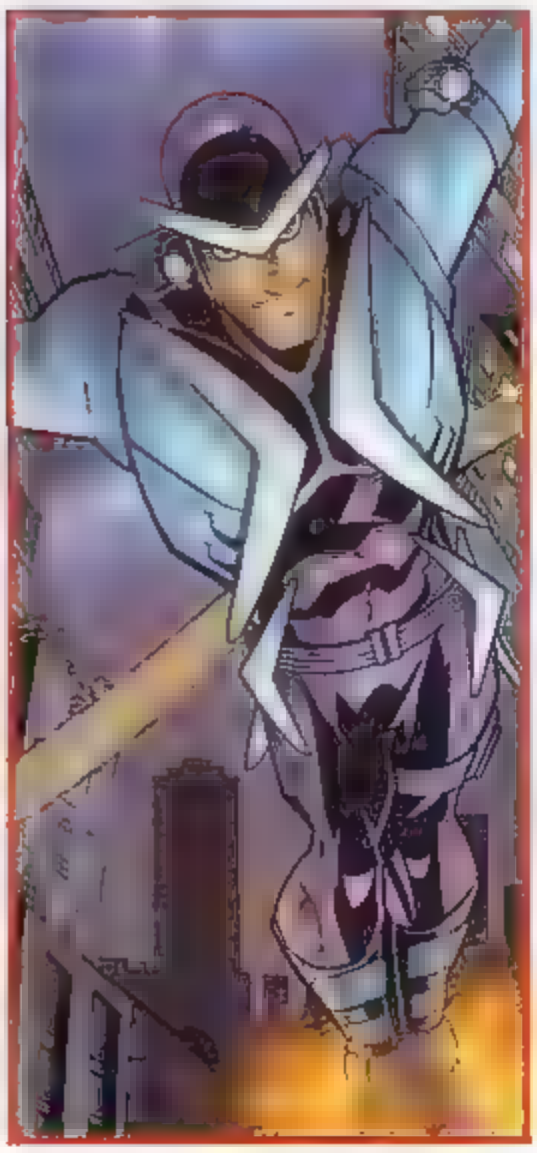
BOOMERANG

Nom français : BOOMERANG
Véritable nom : Fred Myers
Première apparition : *Tales of the Unexpected* #81 (1966) / Eclipso 20 (juillet 1972)

Taille : 1,80 m
Poids : 79 kg

POUVOIRS/ARMES

- Excellent lanceur, notamment de boomerangs spéciaux
- Acrobate émérite
- Robuste combattant
- Jet-boots



Fred Myers est un Australien qui a émigré très jeune aux États-Unis. Champion de base-ball, il se retrouve suspendu pour avoir accepté des pots-de-vin. Il retourne alors en Australie où il se spécialise dans le lancer de boomerang avant de revenir en Amérique où il entame une carrière de tueur à gages.

C'est lors d'une opération où il aide le chef du S.H.I.E.L.D., Nick Fury, à protéger la Veuve Noire (Black Widow) contre Boomerang et le Samouraï d'Argent (Silver Samurai) que Spider-Man a affaire pour la première fois aux gadgets mortels de Myers. Plus tard, à San Diego, Boomerang drogue le Tisseur et l'enchaîne à un bateau bourré d'explosifs. Il commet toutefois la fatale erreur de sous-estimer les extraordinaires qualités récupératrices du héros.

Comme son surnom l'indique, Boomerang semble toujours revenir. Parfois, il cherche à se venger de Spider-Man en s'alliant à des équipes comme le Sinister Syndicat (Sinister Syndicate). D'autres fois, il prête main-forte à des criminels comme Hammerhead qui s'est offert les services de l'Australien pour tenter de récupérer la Tablette de Vie (Lifeline Tablet) renfermant le secret de la jeunesse éternelle.

BETTY BRANT

Lorsque le jeune Peter Parker rejoint la rédaction du Daily Bugle, l'irascible directeur du journal, J. Jonah Jameson, le terrifie littéralement. Mais l'antipathie qu'il éprouve pour son patron laisse lentement place à sa fascination grandissante pour la jolie secrétaire de ce dernier, Betty Brant. Comme Peter, Betty est quelqu'un de discret. Elle est aussi nouvelle au Bugle où elle remplace depuis peu sa mère qui a une santé fragile.

Impressionnée par le travail dangereux de Peter chargé de prendre des clichés de Spider-Man – Betty ne reste pas insensible aux avances du jeune homme. Ils sortent plusieurs fois ensemble mais leur relation naissante tourne court suite à un tragique événement. Le frère de Betty, l'avocat Bennett Brant, se retrouve impliqué dans une sombre affaire avec le Docteur Octopus (Doctor Octopus). Doc Ock prend Betty et Bennett en otage. Peter vole à leur secours sous le costume de Spider Man. Une bagarre éclate et Bennett est pris entre deux feux. Betty reprochera, à tort, à Spider-Man la mort de son frère.

Dans l'espoir de retrouver une certaine sérénité après la disparition de Bennet, Betty met fin à sa relation avec Peter et épouse Ned Leeds. Leur union ne dure pas. La jeune femme a une aventure avec Flash Thompson et peu après divorce de Ned. Betty craque quand plus tard, on accuse injustement Flash puis Ned d'être le Super-Bouffon (Hobgoblin).

Après le meurtre de Ned par les hommes de l'Étranger (Foreigner), Betty se réfugie dans une sorte de secte où elle subit un lavage de cerveau. Flash la soustrait héroïquement à l'emprise du groupe, mais elle n'en reste pas moins fragile. Ce n'est que lorsqu'elle se retrouve face à Mister Fear qu'elle commence à recouvrer ses esprits.

Betty se rétablit plus vite après sa rencontre avec le fantôme de Ned lors d'une invasion de la Terre par des démons. Le changement est radical. Celle qui avait jadis critiqué un Peter trop téméraire à son goût devient une journaliste d'investigation déterminée. Elle se lance seule à la poursuite de l'Étranger et neutralise ses hommes de main. Elle découvre même l'identité du Super Bouffon et l'envoie en prison après avoir enregistré l'aveu de ses crimes.

Plus tard, Betty retrouve Flash. Malheureusement, ce dernier sombre dans l'alcool. Après une cure de désintoxication, ils tentent de reconstruire leur relation, mais de plus en plus impliquée dans son travail au Daily Bugle, Betty finit par s'éloigner de Flash.

Nom français :
BETTY BRANT
Véritable nom :
Elizabeth Brant
Première apparition :
ASM #4 (1964) / Marvel 3 (juin 1970)

Taille : 1 70 m
Poids : 57 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

Dessin · Steve Ditko

BRAINSTORM

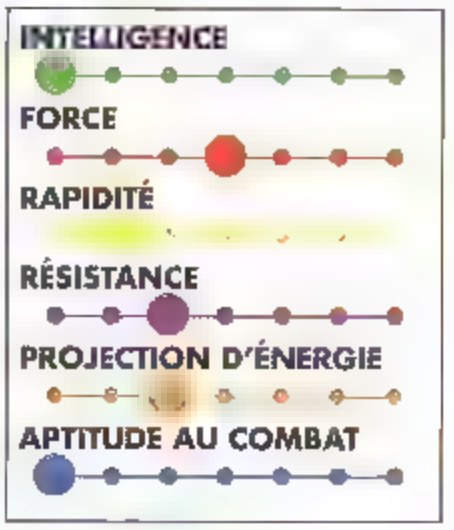
Nom français : BRAINSTORM
Véritable nom : Jimmy, nom de famille inconnu
Première apparition : *WSM* #33 (1987) / Strange 226 (octobre 1988)

Taille : 2,10 m
Poids : 136 kg

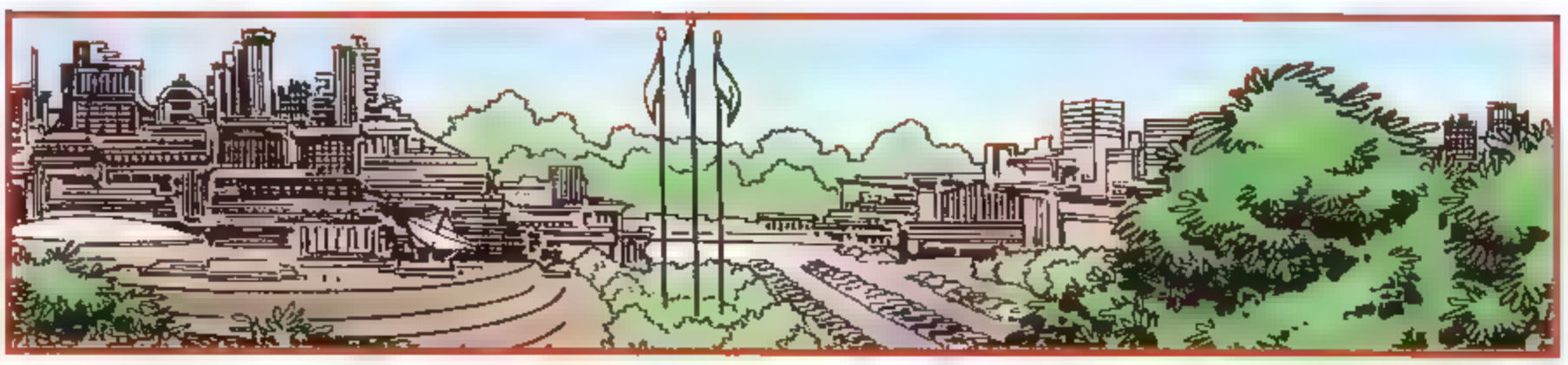
Le Dr Hope mène des expériences sur les patients admis au pavillon des grands malades de l'hôpital psychiatrique où il travaille. Le Caid (Kingpin) lui demande de lui fournir un assassin. Hope fait croire à Jimmy qu'il est endormi et l'amène à libérer sa rage sans aucune retenue. Un jour, un Spider-Man drogué se retrouve prisonnier dans le même pavillon. Le psychiatre charge alors Brainstorm de l'éliminer, mais ce dernier échoue. Plus tard, Hope fait muter Jimmy. Il accentue son côté reptilien primitif et le transforme en une espèce de monstre d'énergie psionique et physique qu'il envoie aux trousses d'un journaliste un peu trop curieux. Une fois encore, Spider-Man arrête Brainstorm avec l'aide d'un ancien patient de l'hôpital, Captain Zero.

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Projection de psychoses



BRAND CORP.



Nom français : BRAND CORPORATION
Première apparition : *AA* #11 (1972) / Frankenstein 2 (1975)

Filiale de Roxxon Oil, Brand Corporation a conçu plusieurs créatures surhumaines parmi lesquelles Griffin, Feu Follet (Will O' the Wisp) et Killer Shrike. Les manœuvres frauduleuses de Brand Corp. ont été rendues publiques par Spider-Man et Feu Follet. La société Roxxon a démenti en avoir connaissance ou être impliquée de quelque manière que ce soit dans ces opérations. Le président de la compagnie, James Melvin, a été condamné, mais les affaires sont reparties sous l'impulsion d'Herbert Landon.

BROTHER POWER

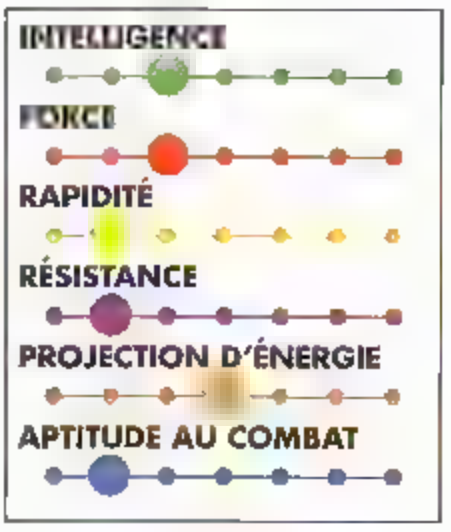
Nom français : BROTHER POWER
Véritable nom : Achmed Korba
Première apparition : *SPEC* #4 (1977) / Nova 4 (mai 1978)

Taille : 1,93 m
Poids : 102 kg

Contrebandier à Saigon, Achmed Korba voit débarquer Man Beast et devient son serviteur L'Homme-Loup dote son acolyte de capacités surhumaines mais l'oblige à s'unir à un être pur pour pouvoir les utiliser. Korba choisit Sha Shan comme épouse et partenaire au sein de la Legion of Light. Elle devient alors Sister Sun. Le groupe s'installe aux États-Unis où, sous couvert d'un message d'amour, il lève une armée pour le compte de Man Beast. Sha Shan se retourne bientôt contre son mari qui finit en cendres après avoir vainement tenté de l'anéantir. Les efforts combinés de Spider-Man, Razorback et Flash Thompson auront raison de Man-Beast.

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Rafales d'énergie



BURGLAR

Spider-Man fait ses premiers pas dans le monde du show-business et il est invité sur le plateau d'une émission de télévision à Manhattan. En quittant le studio, il croise un cambrioleur poursuivi par un agent de police qui hurle au Tisseur d'arrêter l'individu avant qu'il arrive à l'ascenseur Spider-Man ne réagit pas et le voleur réussit à s'échapper.

Quelques jours plus tard, le même cambrioleur s'introduit dans la maison des Parker dans le Queens. Ben Parker le surprend. Le criminel lui tire alors dessus et s'enfuit. Lorsque Peter apprend la mort de son oncle, il se lance à la recherche du cambrioleur qu'il coince dans l'entrepôt d'Acme. Il réalise que c'est l'homme qu'il a laissé s'enfuir à la sortie du studio quelque temps auparavant. Un moment terrible qui marquera à jamais sa vie et le convaincra que "de grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités".

En fait, cette mésaventure n'est pas le fruit du hasard. Le cambrioleur a partagé sa cellule avec un gangster notoire, Dutch Malone, qui parlait dans son sommeil d'un trésor qu'il avait caché chez lui. Après avoir vu une émission à la télévision sur le malfaiteur en question, le cambrioleur a recherché la maison de Malone et découvert qu'elle était désormais habitée par les Parker.

Quand il sort de prison, le cambrioleur se précipite chez les Parker et met l'endroit sens dessus dessous, espérant bien trouver le fameux trésor. En vain. Il se rend alors à la maison de retraite de May Parker et menace son psychiatre, le Dr Ludwig Rinheart. Ce dernier simule la mort de Tante May pour que le cambrioleur puisse interroger la vieille femme sans être gêné par son neveu. Le voleur tente ensuite de tuer le médecin qui s'avère être Mystério (Mysterio). Ce dernier avait pris la direction de la maison de retraite pour servir ses propres intérêts.

Spider-Man intervient. Mystério le neutralise et file dans le Queens. Il est poursuivi par un Tisseur en piteux état. Il comprend qu'il ne trouvera pas le soi-disant trésor, affronte une nouvelle fois Spider-Man et s'enfuit, laissant le héros groggy. Sur ce, survient le cambrioleur qui profite de la faiblesse passagère de Spidey pour le ficeler et l'emmener dans l'entrepôt désaffecté d'Acme où il lui raconte toute l'histoire. Le criminel s'en va et revient peu après avec une tante May terrorisée. Dans un ultime effort, Spider-Man ôte son masque, révélant ainsi sa véritable identité. Convaincu que Peter va le tuer pour avoir assassiné son oncle, le cambrioleur est victime d'une crise cardiaque fatale. Quant au fameux trésor, May et Ben avaient retrouvé une boîte entre des plaques de plâtre des années plus tôt. Des poissons d'argent en avaient dévoré le contenu.

Nom français :
LE CAMBRIOLEUR
Véritable nom :
Inconnu
Première apparition :
ASM #15 (1962) / Marvel 10 (janvier 1971)

Taille : 1,75 m
Poids : 68 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds

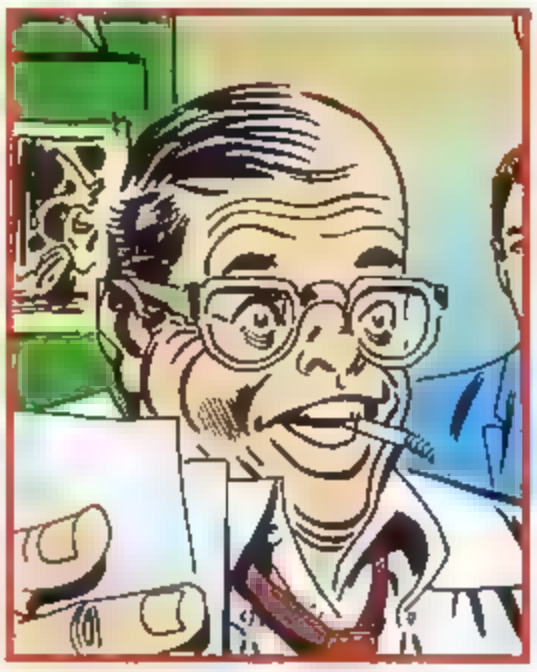
INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Dessin : Steve Ditko

BARNEY BUSHKIN

Nom français : BARNEY BUSHKIN
Véritable nom : Barney Bushkin
Première apparition : *ASM* #27 (1965) / Strange 26 (février 1972,

Taille : 1,73 m
Poids : 90 kg



Barney Bushkin est responsable du département photo au Daily Globe, le concurrent direct du Daily Bugle. Aussi énergique que son rival J. Jonah Jameson, il est également plus enthousiaste et beaucoup moins irascible. Au début de sa carrière, Peter Parker avait essayé de vendre ses photos au Globe. Mais la curiosité excessive de Bushkin au sujet de ses liens avec Spider-Man l'en avait vite dissuadé. Plus tard, Bushkin offre à Peter de travailler pour son directeur de publication, K. J. Clayton, qui voulait débaucher les meilleurs éléments du Bugle. Mais après quelques semaines passées auprès d'un Bushkin autoritaire et inquisiteur, Peter préfère retourner au Bugle, chez le gracieux Jonah.

JONATHAN CAESAR

Nom français : JONATHAN CAESAR
Véritable nom : Jonathan Caesar
Première apparition : *ASM* #304 / Strange 237 (septembre 1989)

Taille : 1,68 m
Poids : 82 kg

Jonathan Caesar est le voisin et propriétaire de l'immense loft que Peter Parker et Mary Jane Watson habitent à Manhattan. Rien d'étonnant à cela puisque Jonathan est fou amoureux de la jeune et jolie mannequin. Tellement amoureux qu'un jour il l'enlève et charge Styx et Stone de mettre hors d'état de nuire quiconque chercherait à la retrouver, comme Spider-Man. Mais MJ se tire toute seule de ce mauvais pas. Elle assomme Caesar avec une lampe et s'enfuit avec son arme. Le triste individu se retrouve en prison, ce qui ne l'empêche pas de faire expulser Peter et MJ. Une fois libéré, il tentera de tuer Mary Jane mais sera lui-même assassiné par Hal Goldman, un autre psychopathe épris de MJ.

CAGE

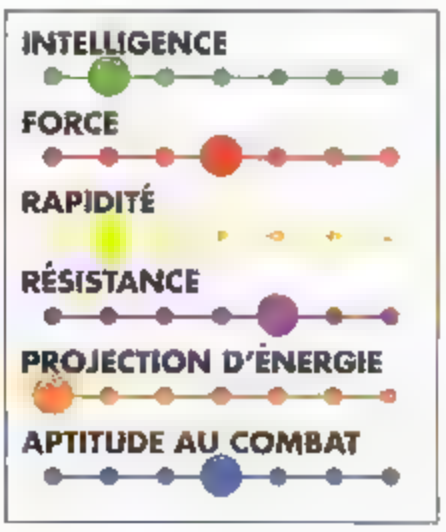
Nom français : CAGE
Véritable nom : Carl Lucas, alias Luke Cage
Première apparition : *LCHH* #1 (1972) / Inédite en VF

Taille : 1,97 m
Poids : 193 kg

Emprisonné sur de fausses accusations, Carl Lucas est soumis à une étrange expérience qui le dote d'une peau résistant aux balles et d'une force surhumaine. Il s'évade et prend alors le nom de Luke Cage. Il a bien l'intention de mettre à profit ses pouvoirs nouvellement acquis pour prouver son innocence. Sous le costume de Power Man, Cage vend ses services pour gagner sa vie. En fait, argent ou pas, il a toujours voulu aider ceux qui étaient dans le besoin. Surtout connu pour avoir été l'associé d'Iron Fist, il a aussi de temps en temps prêté main-forte à Spider-Man, même si, J. Jonah Jameson l'avait, à l'origine embauché pour capturer le Tisseur.

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Squelette et musculature anormalement denses
- Peau résistant aux balles



CALYPSO

Nom français : CALYPSO
Véritable nom : Calypso Ezili
Première apparition : *ASM* #209 (1980) / Strange 164 (août 1983)

Taille : 1,58 m
Poids : 54 kg

POUVOIRS/ARMES

- Sorcellerie
- Potions, poudres, sortilèges
- Contrôle les animaux grâce aux tambours Yorumba
- Ressuscite les morts

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Calypso grandit sur une île des Caraïbes où règne la magie noire. Elle rencontre Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter) juste après la première défaite de celui-ci face à Spider-Man. Il devient son amant. Elle le pousse à défier de nouveau le Tisseur, sans réussite. Peu après la mort de Kraven, Calypso se débarrasse de sa sœur afin d'acquérir ses pouvoirs surnaturels. Puis, elle charge le Lézard (Lizard) de la venger de Spider-Man, mais elle succombe sous les assauts du reptile. Son esprit prend alors possession de Glory Grant et oblige celle-ci à organiser une cérémonie vaudou pour la ressusciter. Plus tard, Calypso s'associe à Alyosha Kravinoff qu'elle tente de manipuler, mais celui-ci résiste et la tue de sang-froid.

CAPTAIN AMERICA

Nom français : CAPTAIN AMERICA
Véritable nom : Steve Rogers
Première apparition : *CAC* #1 (1941) / Inédite en VF

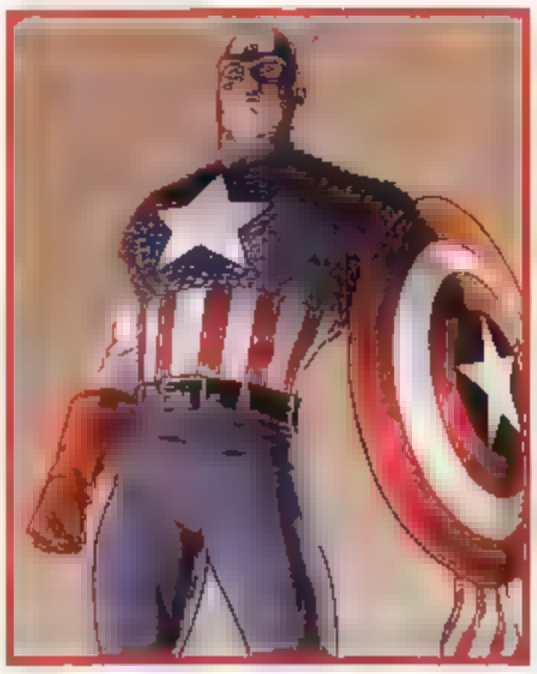
Taille : 1,87 m
Poids : 108 kg

POUVOIRS/ARMES

- Athlète émérite
- Combattant hors pair
- Bouclier indestructible

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Métamorphosé par le sérum du Super-Soldat, le frêle Steve Rogers devient, durant la Deuxième Guerre mondiale, le champion des États-Unis et le garant de la liberté. Il affronte de dangereux individus dont Crâne Rouge (Red Skull) et se retrouve en animation suspendue vers la fin du conflit. Ranimé quelques décennies plus tard, il reprend sa lutte contre l'injustice. Leader des Vengeurs (Avengers) et figure emblématique de son pays, Captain America a souvent combattu aux côtés de Spider-Man. Le Tisseur a même fait brièvement partie de son équipe. Captain America est l'un des rares à être respecté par la plupart des autres héros.



CAPTAIN BRITAIN

Nom français : CAPTAIN BRITAIN
Véritable nom : Brian Braddock
Première apparition : *CB* #1 (1976) / Captain Britain 1980

Taille : 1,98 m
Poids : 116 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Capacité de voler
- Champ de force
- Sens hyper-développés
- Rafales d'énergie

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Le magicien Merlin choisit Brian Braddock pour représenter la Terre au sein du groupe inter-réalités appelé Captain Britain Corps. Il est déjà célèbre en Grande-Bretagne lorsqu'il rencontre Spider-Man pour la première fois au cours d'un échange scolaire. Les deux jeunes gens partagent la même chambre. Ils deviennent amis en combattant Arcade. Captain Britain est l'un des fondateurs de l'équipe d'Excalibur, ce qui lui donne l'occasion de retrouver le Tisseur de temps en temps. Il devient plus tard le maître de Hors-le-Monde, un fameux royaume situé au croisement des réalités, où science et sorcellerie ne font qu'un.

CARDIAC

Nom français : CARDIAC
Véritable nom : Elias Wirtham
Première apparition : *ASM* #344 (1991) / Strange 271 (juillet 1992)

Taille : 1,96 m
Poids : 136 kg

Lorsque son frère meurt victime de la cupidité d'une société vendant de la drogue, le Dr Elias Wirtham décide de devenir un justicier costumé et de combattre les entreprises corrompues et tous ceux qui se croient au-dessus des lois. L'ancien scientifique remplace alors son cœur par un réacteur à particules bêta qui le dote d'une force surhumaine. Si les intentions de Cardiac sont nobles, ses méthodes violentes ne plaisent guère à Spider-Man. Cela n'empêche pas les deux hommes de s'entraider à l'occasion, notamment face au Rhino et à Boomerang. Cardiac a aussi œuvré avec et contre Nightwatch et Wolverine.

POUVOIRS/ARMES

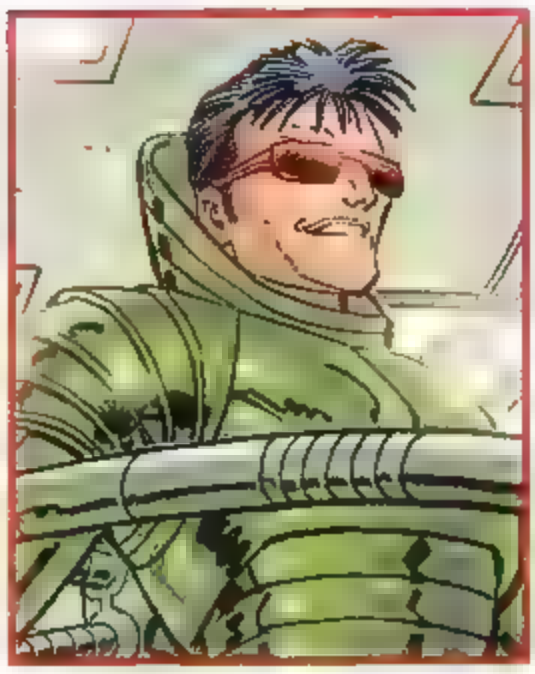
- Force et endurance surhumaines
- Rafales de particules bêta générées par une barre électrique

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

CARLYLE

Nom français : CARLYLE
Véritable nom : Inconnu, Carlyle étant censé être un surnom
Première apparition : *ASM* #43 (2002) / SM 39 (Vol. 2) MF (avril 2003)

Taille : 1,85 m
Poids : 82 kg



Connaissant l'ego démesuré du Dr Octopus (Doctor Octopus), Carlyle invite Otto Octavius au siège de son entreprise en Californie. Il piège le super-vilain et lui dévoile le but de sa manœuvre : percer le secret de ses tentacules, ce qu'il réussit très rapidement. Il se fabrique alors des bras d'acier similaires et part les tester, abandonnant Octopus à son triste sort. Ce dernier parvient à s'échapper et défie son ennemi. Mais Carlyle l'écrase. Doc Ock et Spider-Man comprennent que leur seule chance de triompher est d'unir leurs forces. Mais à l'issue du combat, Octopus profite d'une défaillance du Tisseur pour filer à l'anglaise.

POUVOIRS/ARMES

- Armure
- Six tentacules d'acier extensibles produisant des décharges électriques

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

CARYN & BARKER

Nom français : CARYN & BARKER
Véritable nom : Caryn Earle et son chien Barker
Première apparition : *PPSM* #30 (2001) / SM 28 (Vol. 2) MF (mai 2002)

Taille : Caryn : 1,68 m / Barker : 66 cm
Poids : Caryn : 54 kg / Barker : 48 kg

Peter Parker n'a pas beaucoup de chance, il faut bien le reconnaître, sauf en ce qui concerne ses voisines. Pour preuve : Mary Jane Watson, Glory Grant et Bambi, Candi et Randi. Aujourd'hui, Peter a un appartement petit et miteux mais il donne sur celui de la charmante Caryn Earle et de son rottweiler, Barker. Caryn aguiche Peter sans vergogne et expose ouvertement ses sous-vêtements. Elle s'est même introduite chez lui alors qu'il sortait juste du bain. Peter et Caryn ont déjà eu un rendez-vous amoureux, mais avec le retour de Mary Jane, leur histoire risque de finir avant même d'avoir commencé.

CARNAGE

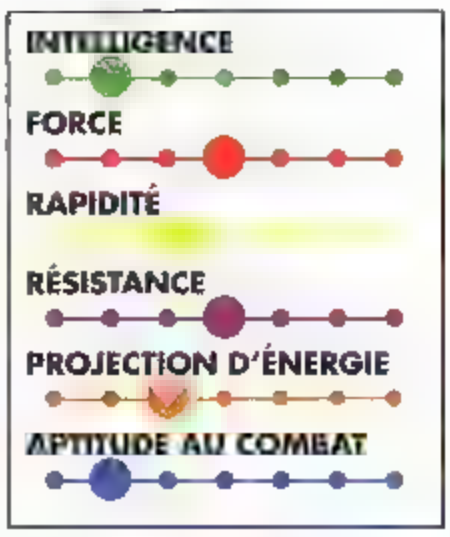
Onze fois condamné à vie pour de multiples massacres d'innocentes victimes, le psychopathe serial killer Cletus Kasady partage sa cellule avec Eddie Brock. Aussi connu sous le nom de Venom, Brock est alors séparé de son symbiote qui ne tarde pas à fusionner de nouveau avec son alter ego, au sein même de la prison. Unissant leurs forces, les deux individus défoncent les murs de leur cellule et disparaissent dans la nuit, sans voir qu'ils laissent derrière eux un fragment de biomasse alien.

Le symbiote qui a pris possession de Brock – et autrefois de Peter Parker – est un parasite moins violent et moins assoiffé de sang que celui de Kasady. Impatient d'investir un corps, le fragment de biomasse jette son dévolu sur l'impitoyable Kasady. Ainsi naît le sanguinaire Carnage. Bien plus dangereux que Venom, il se cherche rapidement une proie et tue un étudiant de l'Empire State University, ami de Peter Parker.

Quand il apprend l'évasion du camarade de cellule de Brock, Spider-Man découvre que Kasady est un ancien pensionnaire de l'orphelinat pour garçons de St Estes, un établissement qui a été détruit par un incendie criminel. Intrigué, Peter va sur les lieux du sinistre. Là, une bagarre éclate entre Spider Man et Carnage. La redoutable créature terrasse aisément le Tisseur avant de disparaître. Avec la Torche (Human Torch), Spider-Man se rend sur l'île où il a séquestré Brock pour l'informer des ravages de Carnage. Sautant sur l'occasion, Brock accepte de les aider à l'arrêter en échange de sa libération. Spider Man y consent. Fidèle à sa promesse,

Nom français :
CARNAGE
Véritable nom :
Cletus Kasady
Première apparition :
ASM #344 (1991) / Strange 271 (juillet 1992)

Taille : 1,85 m
Poids : 86 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Rouges



POUVOIRS/ ARMES

- Force augmentée par le symbiote
- Produit toutes sortes d'artifices et armes tranchantes
- Neutralise le sens d'araignée de Spider-Man

Dessin : Mark Bagley

CARNAGE

Venom permet aux deux héros de neutraliser l'ennemi. En revanche, Spider-Man peut difficilement respecter ses engagements. Et avec l'appui des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), il tend un piège à Venom et le livre à la police.

On renvoie Carnage à Ravencroft (Ravencroft Institute). Ses pouvoirs le rendent insensible à tous les traitements. Voilà pourquoi il s'échappe peu après son arrivée. Il s'allie à d'autres dangereux psychopathes, Shriek, Carrion, Demogoblin et Doppelganger. Pour les soumettre, Venom accepte en rechignant d'aider à nouveau Spider-Man. Épaulé par d'autres héros, dont Deathlok, la Chatte Noire (Black Cat), Captain America et Iron Fist ils renvoient Kasady derrière les murs de Ravencroft. Il n'y reste pas longtemps. Il s'évade encore une fois et décide d'éliminer le seul homme qui ait jamais été son ami, Billy Bentine, histoire de continuer à semer la terreur et de bouleverser les conventions selon lesquelles la bonté devrait toujours être payée de retour. Cependant, par un habile stratagème, Bentine redonne forme humaine à Kasady qui redevient soudain très vulnérable et Spider-Man n'a pas de mal à le défaire.

Kasady multiplie les tentatives d'évasion et même s'il échoue, il semble trouver un malin plaisir à renouveler l'expérience. Mais le symbiote a plus d'un tour dans son sac. Il tente l'incroyable en abandonnant le détenu pour jeter son dévolu sur John Jameson, le chef de la sécurité à Ravencroft. Il s'attaque peu après à Spider-Man — Ben Reilly, à l'époque – et laisse le héros le corriger. Jameson hors circuit, la créature fusionne alors avec Ben et donne naissance à l'intraitable Spider-Carnage. Mais Ben réussit à prendre le dessus et à contenir la fureur meurtrière du symbiote assez longtemps pour le ramener en prison où on le maîtrise une fois de plus. C'est alors qu'il adopte une nouvelle stratégie. Il tente de prendre possession du Silver Surfer et de créer Cosmic Carnage. Mais le voyageur de l'espace connaît bien ces entités sanguinaires. Il vient à bout de la créature et l'emprisonne dans une capsule d'énergie éthérée.

Dessin : Lee Weeks

Le symbiote parvient encore à s'échapper et fusionne de nouveau avec son partenaire initial. Mais Venom le réabsorbe de force Kasady se retrouve alors sans défense et repart à Ravencroft. On croit s'être définitivement débarrassé de Carnage quand Kasady s'évade de prison et suit une voix qui l'appelle et l'attire dans la dimension de la Zone Négative. Ce nouveau symbiote différent du premier, est tout aussi dangereux. Associé à cette entité plus diabolique que lui même, Kasady livre bataille à Spider-Man et Blastaar. Rejeté en prison, Carnage réussit encore une fois à se soustraire à la justice et se volatilise.

CARRION

Les origines de Carrion restent un mystère. Le Bouffon Vert (Green Goblin), le Chacal (Jackal) et le Maître de l'Évolution (High Evolutionary) ont tous reconnu avoir inventé de fausses histoires à son sujet. Pendant un temps, on a cru que Carrion était un homme normal qui avait muté sous l'effet d'un virus expérimental. Mais on sait maintenant que c'est le clone de celui qui l'a créé, le Dr Miles Warren, alias le Chacal. Un jour, suite à une rude bataille contre Spider-Man, Warren disparaît, laissant derrière lui son clone dans une capsule qui accélère le développement. En son absence, un incident se produit qui fait muter son double et le transforme en un surhomme.

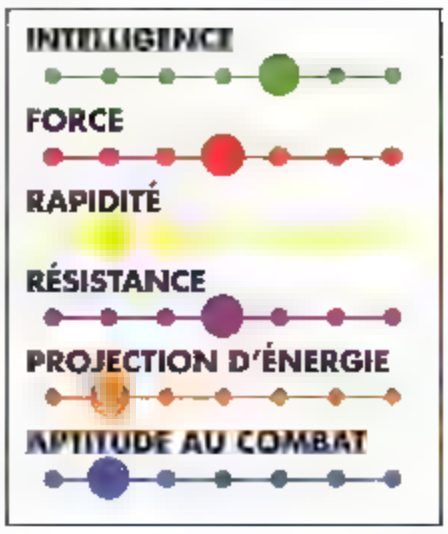
Carrion a une force physique supérieure à la normale et un esprit brillant et fourbe. Il porte en lui la haine qu'éprouvait Warren envers Spider-Man et cherche à détruire le héros. Il s'adjoint les services de Randy Vale (Darter) en le menaçant de mort et en lui promettant le pouvoir. Si Carrion est insensible aux attaques d'êtres vivants, il réagit en revanche à celles d'une créature informe appelée Spider-Amoeba, qui a été conçue selon le même processus que lui.

Le premier Carrion n'est plus, mais la substance (Red Dust) qu'il a répandue tout au long de son étrange existence n'a pas fini de faire du mal. Rebaptisé le Virus Carrion, ce produit a infecté un étudiant de l'Empire State University, Malcolm McBride, faisant de lui Carrion II. Plus tard, à l'issue d'un affrontement avec Spider-Man, Shriek se sacrifie pour guérir le jeune homme et lui rendre forme humaine.

La dernière victime du Virus Carrion est le Dr William Allen qui a été contaminé alors qu'il étudiait le corps du Chacal. Sous le nom de Carrion III, il a créé un nouveau germe qui soumet les gens à ses moindres désirs. Spider-Man l'a finalement neutralisé et le triste individu est aujourd'hui entre les mains du gouvernement. Des scientifiques tentent de trouver un antidote contre ce Virus.

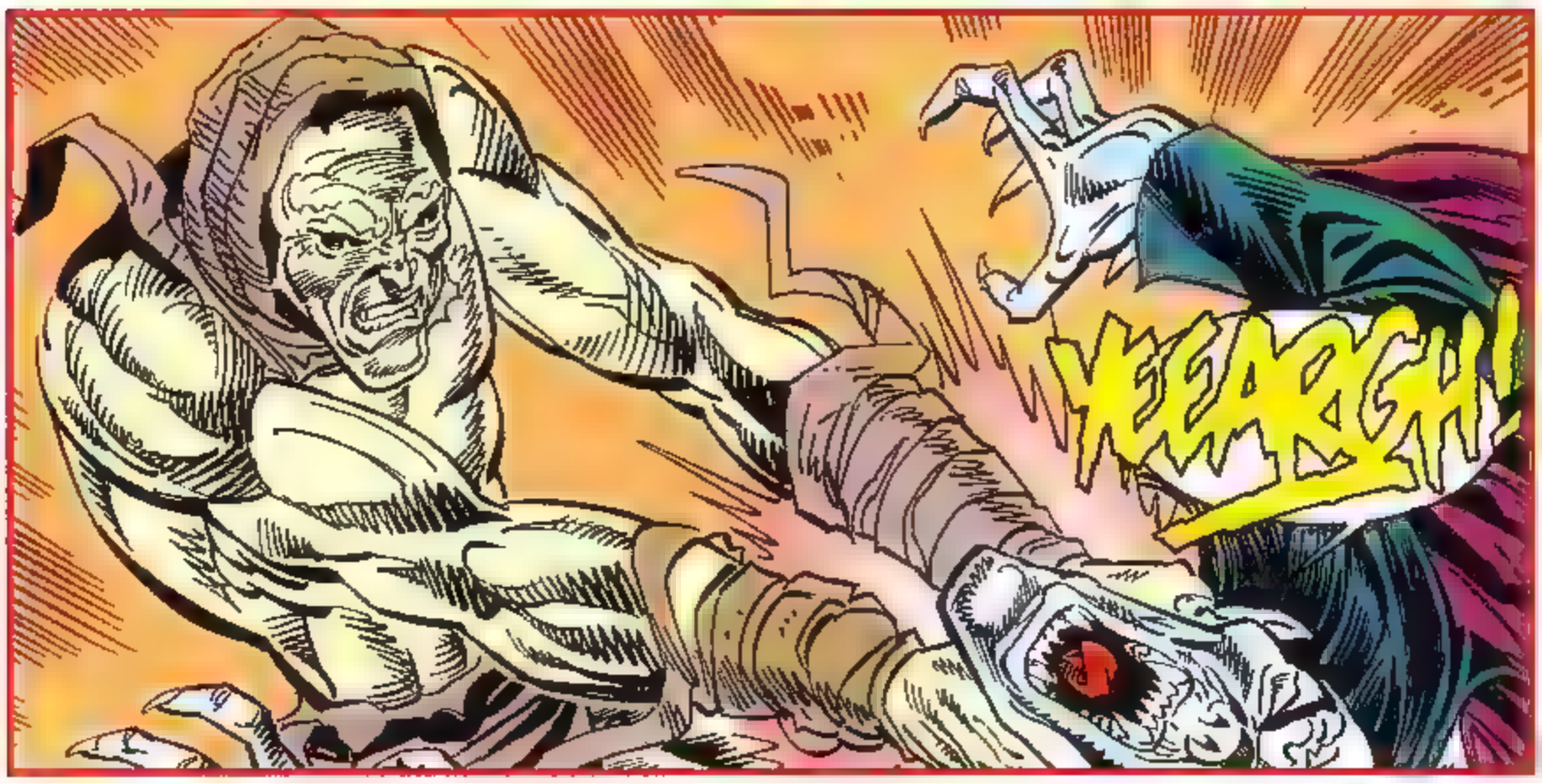
Nom français :
CARRION
Véritable nom :
Inadapté
Première apparition :
SPEC #25 (1978) / Nova 22 (novembre 1979)

Taille : 1,78 m
Poids : 69 kg
Yeux : Jaunes
Cheveux : Sans



POUVOIRS/ ARMES

- Repousse mentalement toute matière vivante
- Lévitation
- Détruit toute matière vivante par simple contact
- Production de Red Dust, substance rendant inconscient ou sensible à la suggestion, ou encore, agissant comme un acide ou une bactérie mangeuse de chair



Dessin · Alex Savuk

CAT

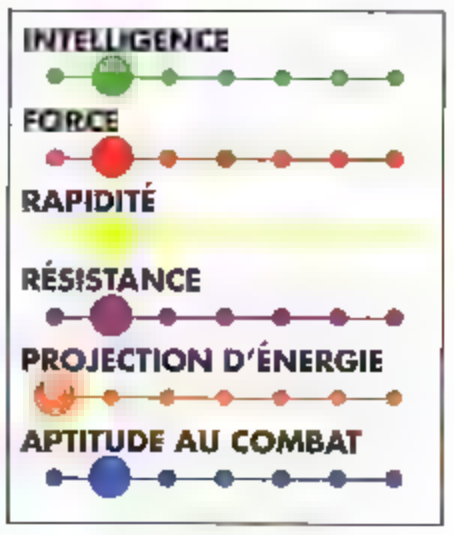
Nom français : CAT
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *ASM* #30 (1965) / Strange 28 (avril 1972)

Taille : 1,78 m
Poids : 68 kg

Ce mystérieux cambrioleur se fait connaître en dévalisant l'appartement de J. Jonah Jameson qui offre alors une forte récompense pour sa capture. Spider-Man tente de l'arrêter, en vain, mais le criminel se fait prendre par la police. Des années plus tard, notre homme dérobe le costume du Rôdeur et s'associe à Belladonna. Il fait tomber Spider-Man dans le piège de la belle, mais cette dernière trahit son allié et les coince tous les deux. Le cambrioleur se rebiffe. Il est à deux doigts d'accomplir sa vengeance quand le Tisseur terrasse le duo infernal et l'envoie en prison.

POUVOIRS/ARMES

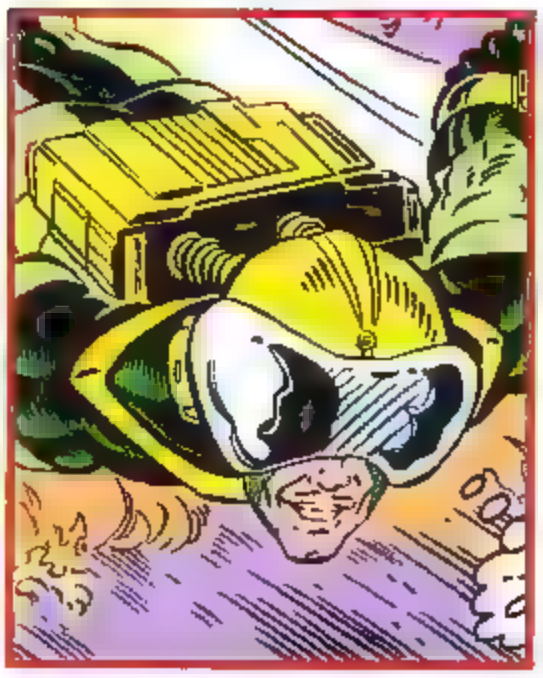
- Champion de l'évasion
- Excellent grimpeur



CHANCE

Nom français : CHANCE
Véritable nom : Nicholas Powell
Première apparition : *WSM* #15 (1986) / Spidey 103 (août 1988)

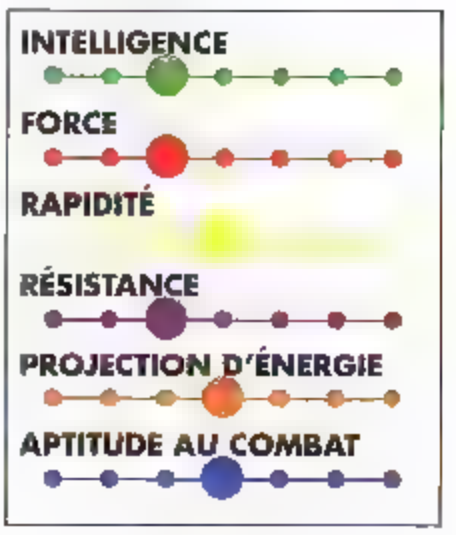
Taille : 1,83 m
Poids : 84 kg



Ancien joueur professionnel, Nicholas Powel entame sous le nom de Chance une carrière de mercenaire qui ne se fait payer que s'il tient ses engagements. Amoureux du risque, il propose un jour à un simple employé une somme modique ou la possibilité de choisir une des deux boîtes qu'il lui soumet. L'une contient une quantité d'argent plus importante, l'autre un cobra. Chance a également travaillé pour l'Étranger (Foreigner) et la Life Foundation. Ses missions l'ont amené à affronter Spider-Man, ce qui n'a pas empêché le Tisseur d'aider le mercenaire quand la Fondation l'a sollicité. Sa passion du jeu le met souvent en mauvaise posture, d'autant plus qu'il est prêt à tout risquer sur un pari inutile.

POUVOIRS/ARMES

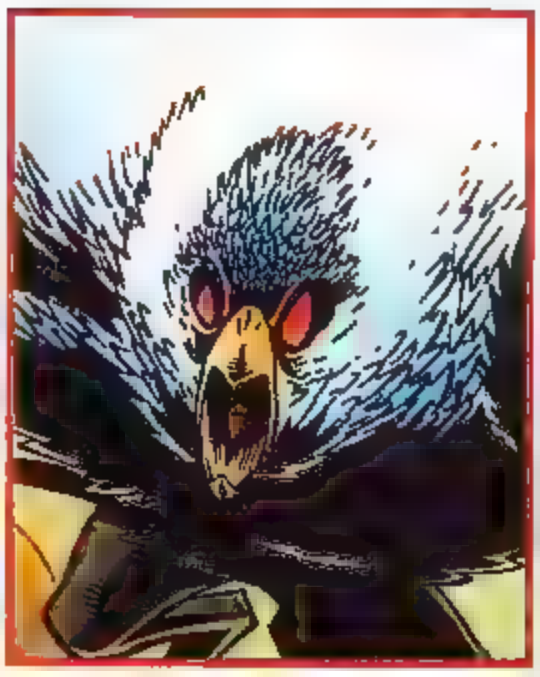
- Armure volante
- Bracelets à rafales
- Système radar



CHTYLOK

Nom français : CHTYLOK
Véritable nom : Chtylok le Che-K'n Kau
Première apparition : *SENS* #13 (1997) / Spider-Man 18 MF (juillet 1998)

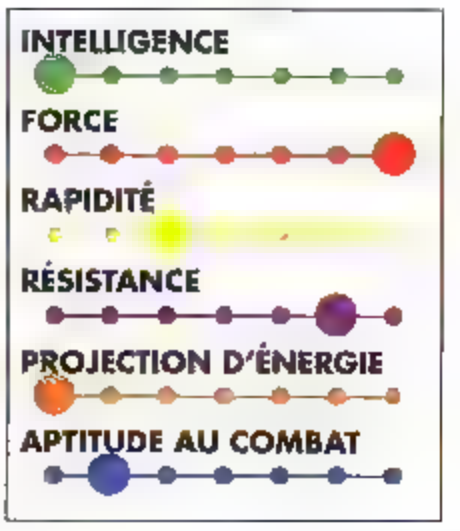
Taille : 7,60 m
Poids : 8 t



En des temps anciens, les habitants de la jungle antarctique appelée la Terre Sauvage adoraient le gigantesque Chtylok. Quand Roxxon Oil commence à exploiter les ressources de la Terre Sauvage, un courant d'eau continu envahit soudain le sous-sol de la jungle et réveille Chtylok. La créature se déchaîne et Hulk vient à la rescousse. Les deux monstres s'affrontent des jours durant, avant de se retrouver au cœur d'une bataille qui oppose Spider-Man, Ka-Zar, Stegron et Roxxon. Tandis que les eaux se déversent dans une brèche ouverte par les deux colosses, Chtylok dévore le Dr Gerald Roth, l'employé de Roxxon responsable du désastre.

POUVOIRS/ARMES

- Force colossale
- Capacité de voler
- Bec et griffes acérés
- Sabots compacts
- Queue à demi-préhensile



CHAMELEON

Nom français :
LE CAMÉLÉON
Véritable nom :
Dmitri "Kravinoff" Smerdyakov
Première apparition :
ASM #1 (1963) / Fantask 5 (juin 1969)

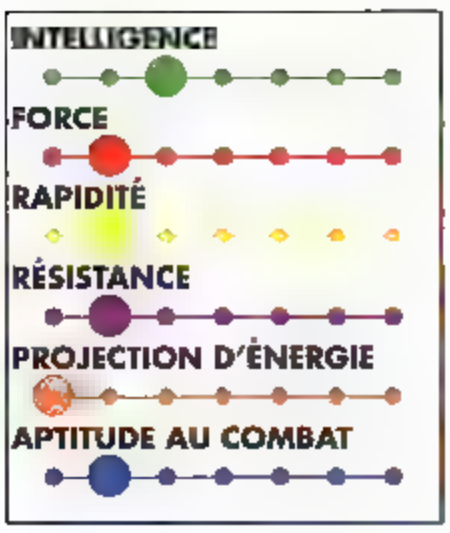
Taille : Inconnue
Poids : Inconnu
Yeux : Marron
Cheveux : Inconnus

Les brillants stratagèmes du Caméléon en font un des ennemis les plus dangereux de Spider-Man. En général, il préfère la manipulation et l'illusion à la force pour arriver à ses fins. Face au Tisseur, il s'allie souvent à des personnages imposants physiquement comme, par exemple, Hammerhead. Au départ, il fait appel à toute une série de techniques pour adopter diverses apparences. Plus tard, il met en œuvre un processus spécial qui modifie sa peau et sa chair et lui permet, sans effort, de changer de corps, de vêtements, de visage et de voix.

Le Caméléon rencontre pour la première fois Spider-Man lors d'une mission où il est chargé de dérober des plans militaires américains top secret pour le compte des Soviétiques. Il se fait passer pour le Tisseur et réussit presque à le faire accuser à sa place. Le héros parvient finalement à démasquer le véritable coupable. Expulsé des États-Unis, le Caméléon revient discrètement à New York où il sollicite son vieil ami d'enfance Sergei Kravinoff, alias Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter). Ensemble, ils tentent de se venger de Spider-Man mais ce dernier repousse leur attaque conjointe.

Si le Caméléon et Kraven ont le même père et se retrouvent souvent opposés à Spider-Man, Dmitri et Sergei ont une personnalité et un passé bien différents. Kraven est considéré comme le digne héritier de la famille Kravinoff, alors que Dmitri est, sans le savoir, le fils illégitime que son père a eu avec une humble servante. Durant leur enfance, Sergei se défoule fréquemment sur son demi-frère qu'il traite comme un misérable sujet. Dans son esprit, le Caméléon fait abstraction de ces brimades et reste tout dévoué à Kraven. Cette relation de maître à subalterne aura des conséquences désastreuse sur la santé mentale du Caméléon bien des années plus tard.

Le Caméléon échafaude de multiples stratagèmes pour anéantir Spider-Man. Mais c'est Harry Osborn qui lui suggère sa plus terrible machination un jour où



POUVOIRS/ ARMES

- Reproduit toute forme humaine ou quasihumaine
- Reproduit les vêtements en tout genre
- Reproduit la voix, le visage et l'attitude d'autrui

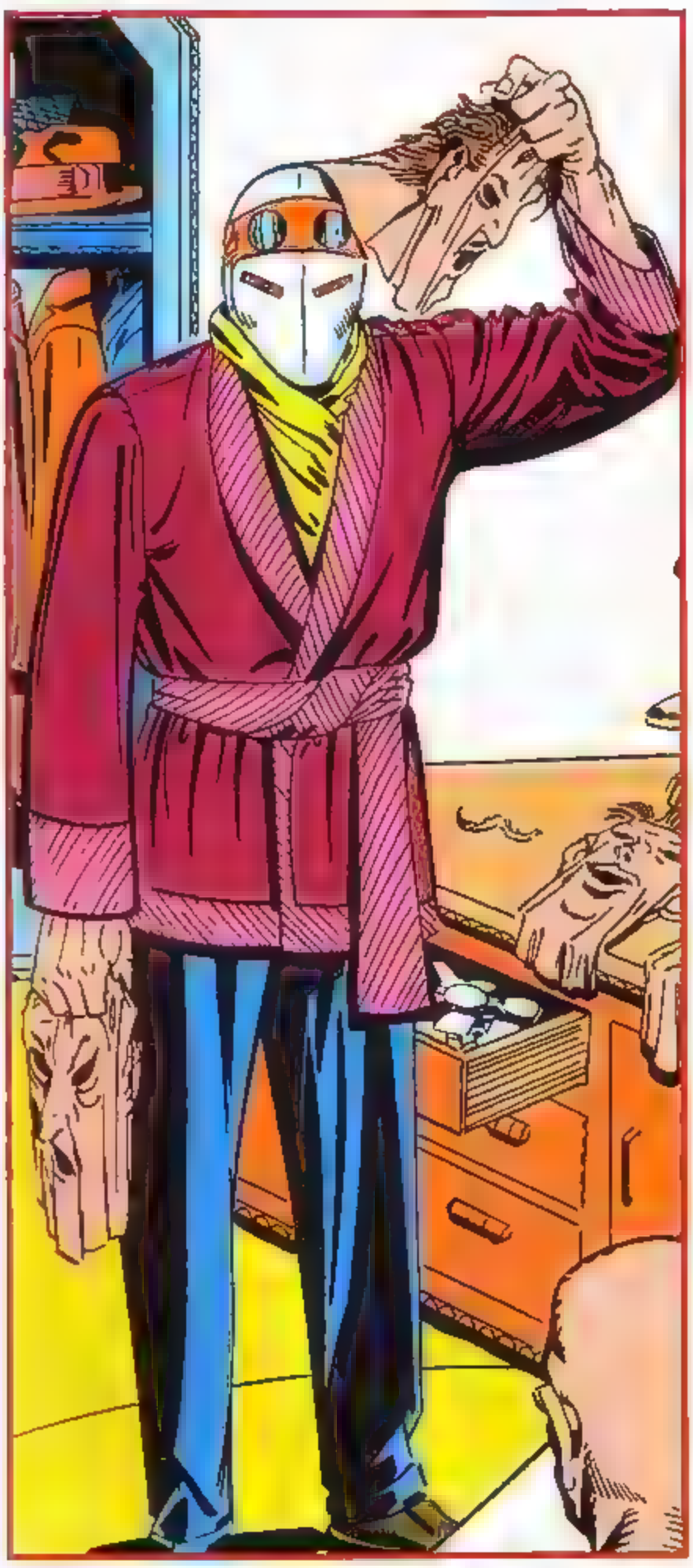
Dessin : Luke Ross

CHAMELEON

Dmitri a pris l'apparence du Bouffon Vert (Green Goblin). Osborn l'encourage malicieusement à créer deux androïdes à l'image des parents de Peter Parker, décédés depuis longtemps. Il lui assure que Peter leur avouera ses liens avec Spider-Man une fois qu'ils auront gagné sa confiance. Le Caméléon pourra alors accomplir sa vengeance.

Les robots du Caméléon trompent Peter jusqu'à ce que celui-ci découvre enfin le sombre subterfuge. Furieux contre le criminel qui s'est servi de ses parents et a sali leur mémoire, Spider-Man le pourchasse jusque dans la demeure des Kravinoff – où Kraven s'est donné la mort quelque temps auparavant. Face à un Tisseur déchaîné, le Caméléon est terrorisé et le souvenir de ses brimades passées lui revient soudain. Il se rappelle ce que lui a fait subir son prétendu ami et le choc le plonge brusquement dans un état cataronique.

Le Caméléon semble en proie à une folie irréversible et se retrouve enfermé à Ravencroft (Ravencroft Institute). Rongé par une soif de vengeance maladive, il s'échappe de l'institut et réussit à capturer, droguer et démasquer Spider-Man. Lorsqu'il découvre la véritable identité du héros et qu'il est le demi-frère de Kraven, le Caméléon use d'artifices, de mises en scène et de produits médicamenteux pour faire croire à Peter qu'il est, en fait, Herbert Filmore, un écrivain abusé qu'on a enfermé dans un asile. Pendant ce temps, le Caméléon prend la place de Parker. Mais Mary Jane Watson finit par démasquer l'imposteur. Elle connaît son mari mieux que personne et voit à travers le jeu du Caméléon qu'elle neutralise d'un coup de batte de base-ball



Dessin : Steve Ditko

Le Caméléon, qui a toujours mené une vie dangereuse, a frôlé la mort à deux reprises. La première fois, il a été criblé de balles par le fils de Kraven, Alyosha Kravinoff, mais s'est remis de ses graves blessures. La seconde, dans un moment de lucidité passagère, il a donné rendez-vous à Spider-Man au sommet du pont de Brooklyn. Pour expier ses crimes, il décide de mettre fin à ses jours en se jetant dans le fleuve. Mais c'est encore un stratagème. Il n'est pas mort et rejoint furtivement le quai, sain et sauf. Il retournera derrière les murs de Ravencroft peu après.

Depuis, le Camélon a définitivement pris l'apparence de son demi-frère et semble avoir acquis nombre de ses techniques de combat. Bien qu'il ait été déclaré formellement fou, il reste une menace sérieuse et imprévisible pour Spider-Man, surtout si, malgré sa démence, il garde en mémoire le souvenir de la véritable identité de ce dernier.

CIRCUS OF CRIME

Nom français : LE CIRQUE DU CRIME
Première apparition : *Hulk* #3 (1962)
Gamma 1 (1979)

Antoro, Blackwing, le Clown rusé, le Cracheur de feu, les Grands Gambonnos, Boulet de Canon, Iron Jack Baker, le Fil électrique, la Princesse Python, le Professeur, Rajah, le Ringmaster, Strong Man, Tarrax le Tamer, la Grosse Tina. Tout le monde aime le cirque, mais celui-là est vraiment spécial. Alors que les spectateurs sont sous l'emprise du Ringmaster et du disque hypnotiseur qui orne son chapeau, les "artistes" les dépouillent de tous leurs objets de valeur. Une seconde manœuvre renvoie le public chez lui, convaincu qu'il vient d'assister à un merveilleux spectacle. Mais on ne peut pas toujours plaire à tout le monde ni deviner la présence de super-héros dans l'audience, comme Peter Parker et Matt Murdock alias Spider-Man et Daredevil

Au fil des années, la composition du groupe a changé, le Ringmaster et le Clown en assumant alternativement la direction. Ils se sont brièvement appelés Masters of Menace. En tout cas, ils n'ont pas réussi à faire rire les juges devant lesquels ils se sont retrouvés. Ils ont passé plus de temps en prison que libres. Sensible aux continuelles critiques, le Ringmaster, lui, a fini par rentrer dans le droit chemin.

CLOAK & DAGGER

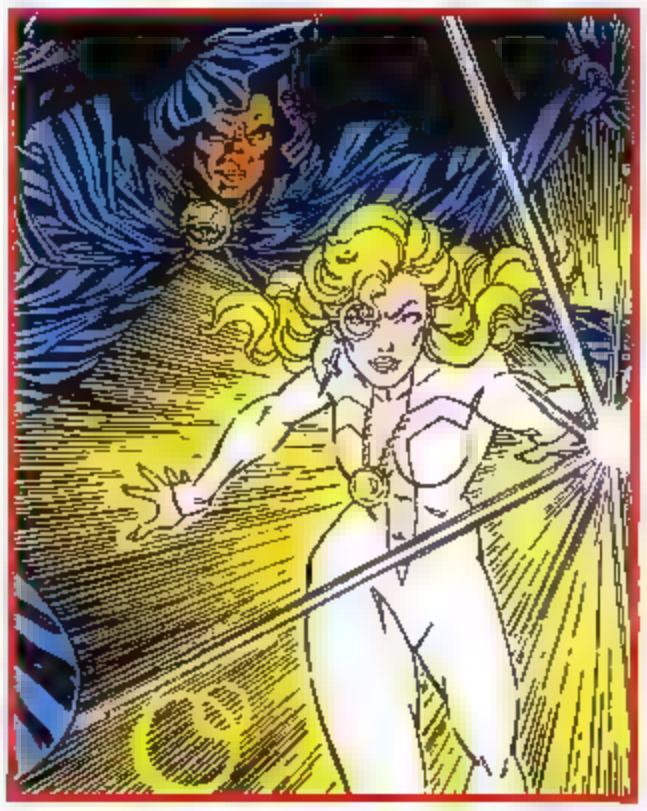
Nom français : LA CAPE ET L'ÉPÉE
Véritable nom : Tyrone Johnson (la Cape)
Tandy Bowen (l'Épée)
Première apparition : *SPEC #64* (1982) / Nova 62 (mars 1983)

Taille : La Cape : 1,75 m
L'Épée : 1,65 m
Poids : La Cape : 70 kg
L'Épée 52 kg

POUVOIRS/ARMES

- Portail ouvert sur la Dimension Noire (la Cape)
- Lames d'énergie lumineuse (l'Épée)

Tyrone Johnson et Tandy Bowen sont en cavale quand ils tombent entre les mains de la Maggia qui se sert d'eux pour tester une nouvelle drogue destinée à remplacer l'héroïne plus coûteuse. Tyrone et Tandy survivent à cette terrible épreuve, mais le produit qu'on leur a injecté met en évidence des pouvoirs latents insoupçonnés. Ils deviennent alors la Cape et l'Épée et utilisent leurs capacités surhumaines pour combattre les trafiquants de drogue.

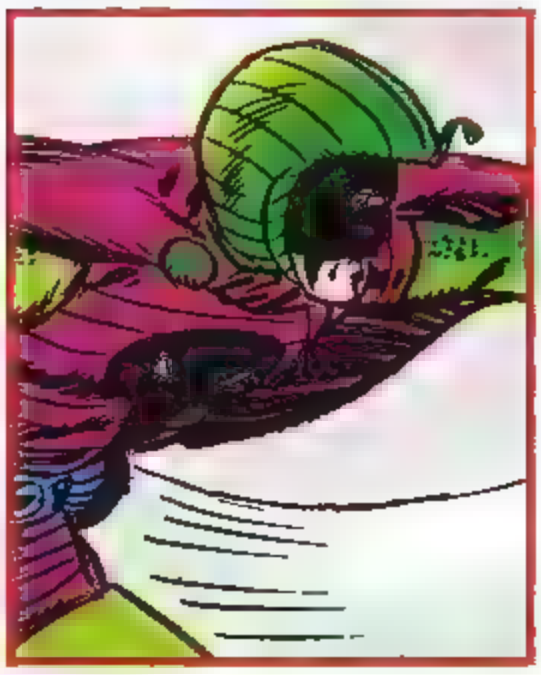


Ils croisent la route de Spider-Man lors d'un affrontement avec Silvermane qui cherche désespérément à s'emparer de l'Épée et à lui voler sa force de vie pour revigorer son corps réduit à l'état de légume. Plus tard, les deux héros aident le Tisseur à arrêter le mercenaire incendiaire Firebrand qui terrorise les pensionnaires d'un foyer de sans-abri pour le compte d'un promoteur immobilier peu respectueux des lois. Spider-Man fait de nouveau appel à eux pour repousser une armée de fous furieux réunis par Carnage. Ils s'allient encore face à Thule, le chef d'un groupe néonazi, pantin de Méphisto (Mephisto). Vaincu, Thule est consumé par son maître démoniaque.

COBRA

Nom français : COBRA
Véritable nom : Klaus Voorhees
Première apparition : *Journey into Mystery* #98 (1963) / Edipso 46 (novembre 1974)

Taille : 1,78 m
Poids : 73 kg



La morsure d'un cobra irradié combinée à l'injection d'un antidote expérimental fait muter Klaus Voorhees qui décide d'utiliser ses pouvoirs nouvellement acquis pour s'enrichir par les voies les plus répréhensibles. Très vite, il s'allie au sanguinaire et puissant Mister Hyde. Il rencontre Spider-Man pour la première fois alors qu'il vient de s'évader de prison où est resté son complice. Peu après, il demande au Tisseur de le protéger contre un Hyde déchaîné qui s'est lui aussi échappé et veut se venger de son ancien partenaire qui l'a abandonné derrière les barreaux. Cobra a été membre de la Brigade du Serpent et a dirigé la Société du Serpent, période où il s'est rebaptisé King Cobra.

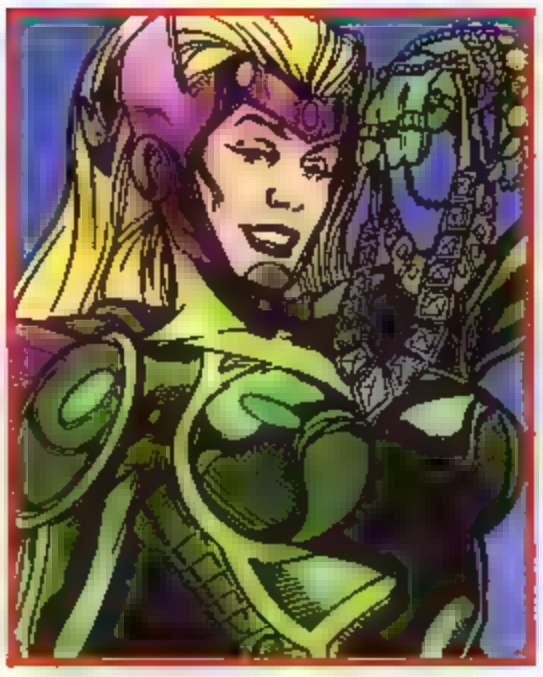
POUVOIRS/ARMES

- Costume glissant
- Corps malléable et flexible
- Vitesse surhumaine
- Fléchettes venimeuses

COMMANDA

Nom français : COMMANDA
Véritable nom : Lady Catherine d'Antan
Première apparition : *UTOS* #9 (1996) / Marvel 20 MF (septembre 1998)

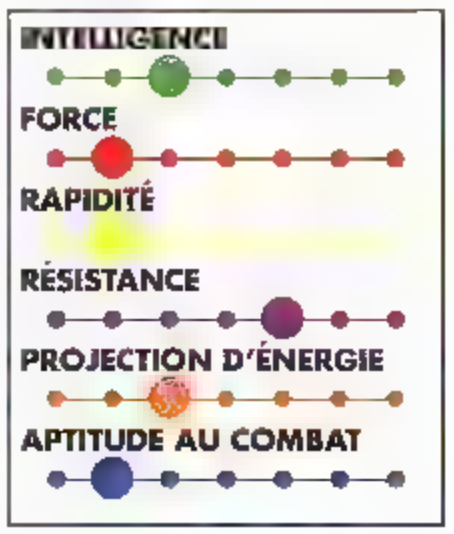
Taille : 1,78 m
Poids : 57 kg



Lady Catherine d'Antan a tout : l'intelligence, la beauté et l'argent. Mais sa vie l'ennuie. Elle se lance donc des défis. Elle devient alors la plus grande voleuse de bijoux d'Europe. Elle s'aventure plus tard à New York où elle croise Spider-Man et lui échappe en usant de ruses toutes féminines.
À leur seconde rencontre, le Tisseur est sur ses gardes. Et lorsqu'elle tente de le séduire, il lui dérobe sa tiare, la rendant ainsi quasiment inoffensive. Commanda téléporte alors son armure loin d'elle et se fait passer pour l'innocente victime du héros qu'elle accuse du vol qu'elle a commis. Elle sort libre de cette aventure, escortée par les autorités locales.

POUVOIRS/ARMES

- Armure de combat
- Décharges électriques au contact des paumes
- Tiare contrôlant un champ de force et des mini-robots
- Voleuse de bijoux émérite



COMMUTER

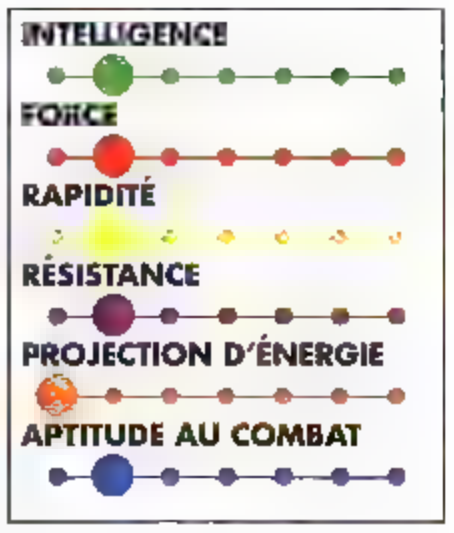
Nom français : COMMUTER
Véritable nom : Ron, nom de famille inconnu
Première apparition : *ASM* #267 (1985) / Inédite en VF

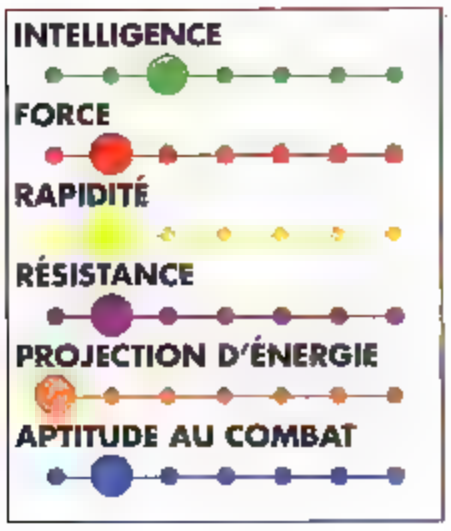
Taille : 1,83 m
Poids : 77 kg

Criminel moderne issu de la bourgeoisie, le Commuter mène une double vie. Le jour, il gagne sa vie en commettant des vols à Manhattan.
Et à 17 heures, il rentre chez lui en banlieue. Il finit par tomber sur Spider-Man, mais il a une chance inimaginable et lui échappe aisément. Le Tisseur localise cependant le criminel mais se retrouve hors de son élément naturel. Incapable de voltiger au bout de ses toiles, il est obligé de le poursuivre en taxi. Il doit éviter de se faire remarquer, dissuader les ménagères trop solitaires et mener ses recherches au milieu de maisons toutes semblables. Il réussit malgré tout à retrouver le Commuter. Mais Spider-Man retiendra la leçon : les super-héros urbains n'ont rien à faire en banlieue.

POUVOIRS/ARMES

- Chance incroyable





Nom français : JACOB CONOVER
Véritable nom : Jacob Conover
Première apparition : *DD* #131 (1976) / Strange 126 (juin 1980)

Taille : 1.70 m
Poids : 70 kg

Trois ans avant que Peter Parker ne se fasse mordre par une araignée radioactive, Jacob Conover, reporter au Daily Bugle, sauve la vie de Don Fortunato, parrain de la pègre new-yorkaise.

Des années plus tard, Conover a des difficultés financières et se tourne vers Fortunato qui a une dette envers lui. Le mafieux se montre généreux. Il fait de son sauveur la Rose et lui confie une partie de son territoire.

Conover continue néanmoins de travailler au Bugle jusqu'au jour où les dégâts causés par l'entité psionique Onslaught entraîne une série de licenciements dont il est victime. Il ressent alors une profonde haine envers J. Jonah Jameson et Joseph "Robbie" Robertson. Il est réembauché quand Norman Osborn (Green Goblin), alias le Bouffon Vert, prend la direction du journal. Mais sa rancune envers ses anciens patrons ne s'estompe pas pour autant.

Quand la Tarentule noire (Black Tarantula) arrive à New York, Conover résiste avec l'aide de Delilah et Electro. Lors de l'ultime affrontement entre Spider Man, la Tarentule noire, la Rose et Fortunato, Conover est démasqué et arrêté.

JACOB CONOVER

POUVOIRS/ARMES

- Peut voler
- Force quas. illimitée
- Altère la structure moléculaire
- Invulnérabilité
- Rafales d'énergie cosmique
- Vision téléscopique

Nom français : COSMIC SPIDER MAN
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *SPEC* #158 (1989) / Nova 157 (février 1991)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

Fatigués de subir de cuisantes défaites face à leur ennemi attitré, les plus redoutables criminels du monde décident d'attaquer simultanément et par surprise leurs adversaires respectifs. Ainsi, Spider-Man se voit sauvagement agressé par Graviton. Il ne survit à cet assaut que grâce à sa bonne étoile et à la négligence de son opposant.

Le lendemain, alors qu'il assiste aux expériences que mène le Dr Maxwell Lubisch sur les sources d'énergie alternatives, Peter Parker se retrouve soudain investi de pouvoirs cosmiques et devient le héros le plus puissant de toute la galaxie. Assailli par une série de vilains, Spider-Man remporte chaque duel haut la main.

Spider-Man livre un ultime combat pour la survie de l'humanité face à la Tri-Sentinelle (Tri-Sentinel), un robot colossal conçu par le perfide Asgardien Loki. On apprend alors que Spider-Man détient la Force Enigma qui métamorphose certains individus en Captain Universe chaque fois que les hommes sont en grave danger. Suite à son nouveau triomphe, Spider Man perd ses pouvoirs cosmiques.

COSMIC SPIDER-MAN

CONUNDRUM

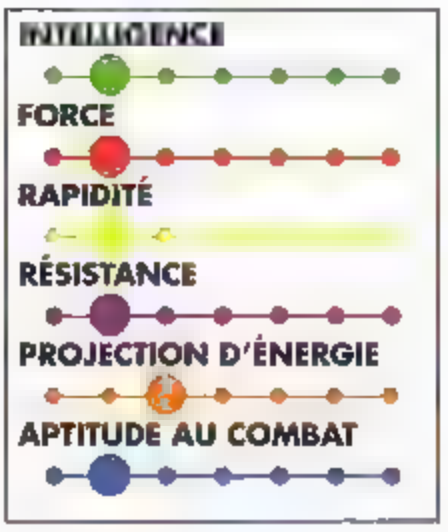
Nom français : CONUNDRUM
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *SPEC* #257 (1998) / Spider-Man Extra 16 (septembre 1999)

Taille : 1,78 m
Poids : 77 kg

Conundrum enlève la fille d'un ambassadeur et demande en rançon un trésor national. Norman Osborn (Green Goblin) charge Mad Jack (Danny Berkhart) de dérober le fameux trésor pour l'échanger contre la jeune fille et pour que l'ambassadeur lui soit redevable. Durant la transaction, Conundrum et Mad Jack se retrouvent confrontés à Prodigy. Mad Jack réussit à s'enfuir, mais l'otage est libre et le trésor récupéré. Conundrum est arrêté et se trouve encore en prison aujourd'hui. On sait peu de choses sur son passé. Il semblerait qu'il ait été formé, avec Mad Jack, par le premier Mystério (Mysterio), Quentin Beck. En effet, tous trois recourent aux mêmes techniques pour créer des illusions.

POUVOIRS/ARMES

- Expert en effets spéciaux
- Utilise l'hypnose et/ou des produits hallucinogènes



CORONA

Nom français : CORONA
Véritable nom : Dagny Forrester
Première apparition : *SPEC* #176 (1991) / Nova 175 (août 1992)

Taille : 1,75 m
Poids : 64 kg

Dagny Forrester est chercheuse et travaille dans le laboratoire clandestin de son frère. Étant son propre cobaye, elle se transforme un jour en une créature qu'elle baptise Corona. Elle adopte alternativement des formes monstrueuses et surhumaines et devient rapidement l'instrument de son frère Cedric. Ce dernier lui implante dans le cerveau une puce provoquant des douleurs, mais il stabilise aussi ses métamorphoses. Un jour Spider-Man amène Cedric à ordonner à sa sœur de l'agresser dans le laboratoire. S'ensuit une bagarre qui entraîne la destruction des appareils produisant les douleurs dans la tête de Corona. Celle-ci se libère alors de l'emprise de son frère et l'abandonne.

POUVOIRS/ARMES

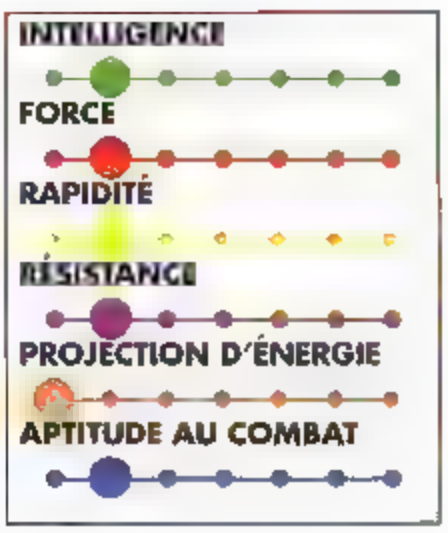
- Peut voler
- Champ d'énergie personnel
- Rafales calorifiques
- Contrôle la matière

CRIME-MASTER

Nom français : LE MAÎTRE DU CRIME
Véritable nom : Nick "Lucky" Lewis
Première apparition : *ASM* #26 (1965) / Strange 25 (janvier 1972)

Taille : 1,75 m
Poids : 68 kg

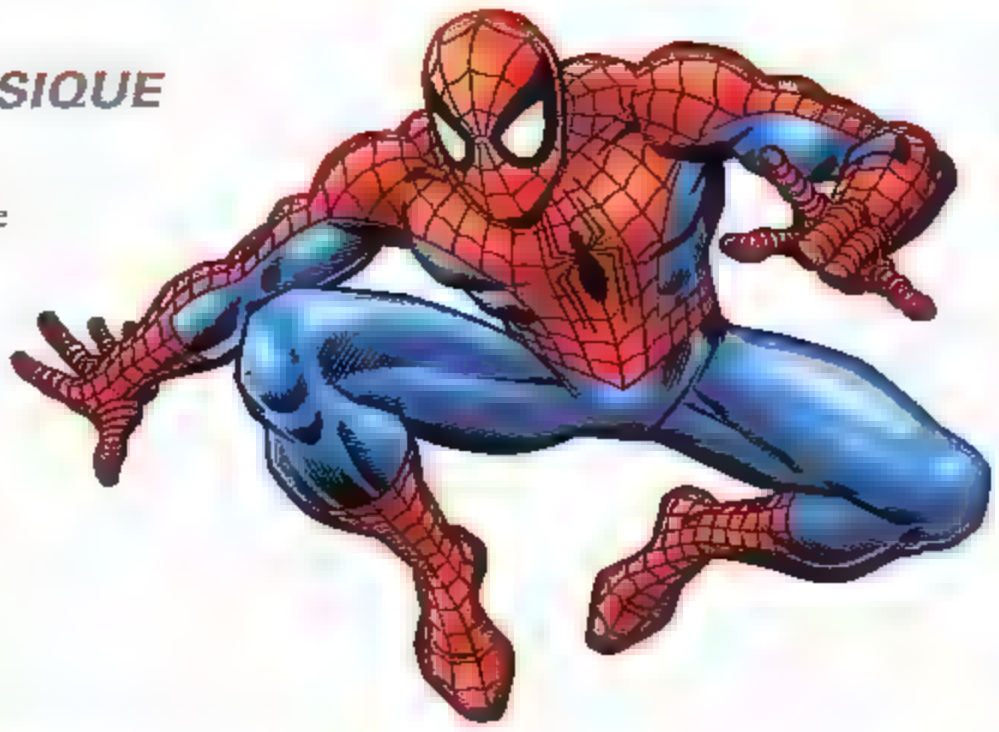
Ce criminel masqué conclut une alliance avec le Bouffon Vert (Green Goblin). Les deux hommes acceptent de se révéler leur identité respective, mais le Bouffon fait croire au Maître du Crime (Crime-Master) qu'il est J. Jonah Jameson et non Norman Osborn. Par la suite, ils se disputent le contrôle de la mafia new-yorkaise, et Spider-Man se retrouve pris entre les deux. Finalement, le Maître du Crime est tué lors d'une fusillade avec la police. Des années plus tard, son fils reprendra le flambeau, mais il tombera face à Spider-Man.

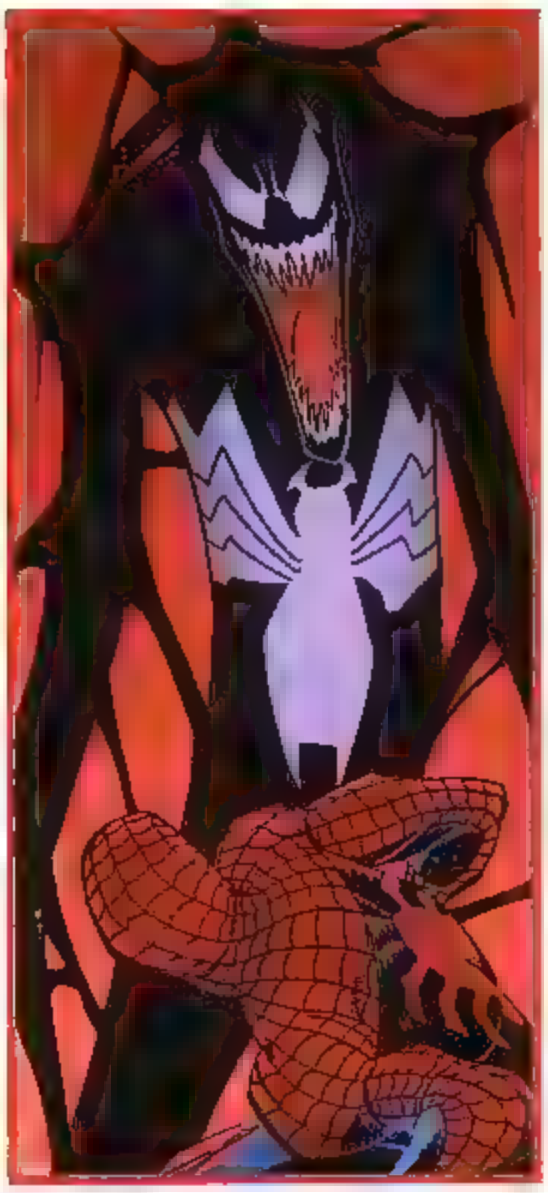


COSTUMES

LE ROUGE ET BLEU CLASSIQUE

Le premier costume de Spider-Man est en tissu sérigraphié, rouge et bleu, avec un motif de toile noire et une araignée noire sur la poitrine.



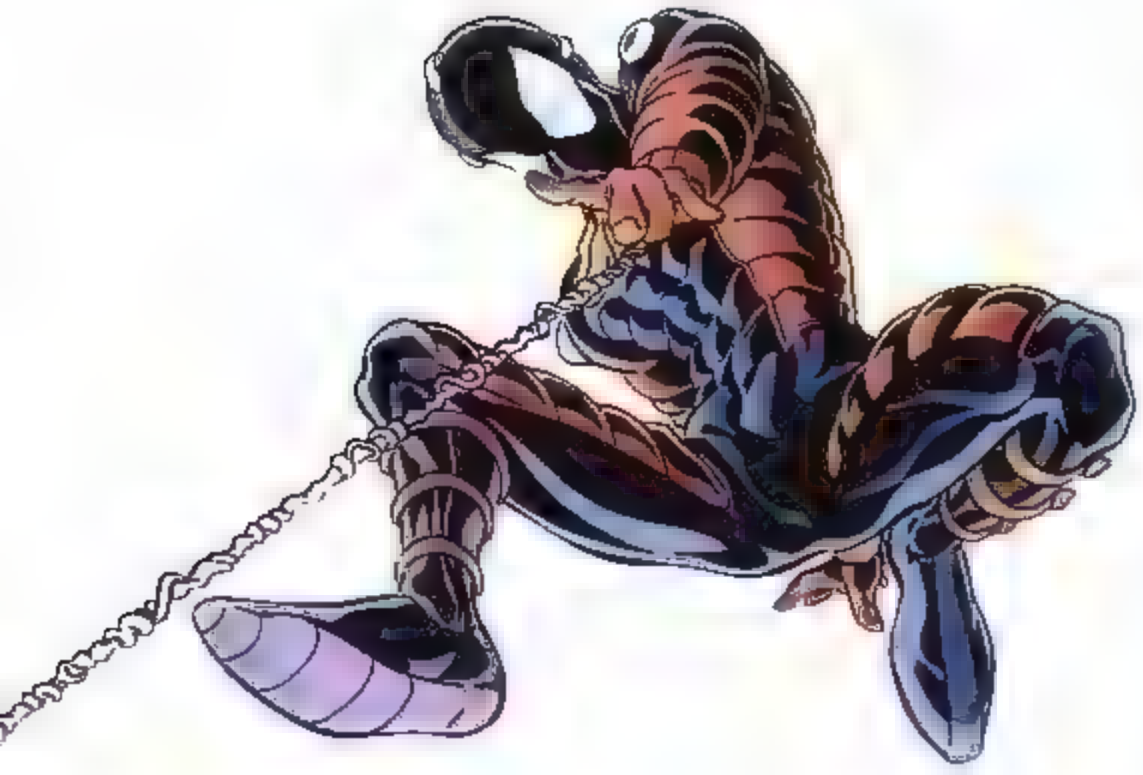


LE SYMBIOTE ALIEN

Le premier costume noir de Spider-Man est, en fait, celui du Symbiote (Symbiote) qui a tenté de fusionner de façon permanente avec Peter Parker. Dès qu'il découvre la véritable nature de cet accoutrement, Peter demande à Red Richards des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) de l'aider à s'en débarrasser. Le costume alien jette plus tard son dévolu sur Eddie Brock et donne naissance à Venom. Peter pouvait commander mentalement au costume de le revêtir quand le besoin s'en faisait sentir et produire alors de la toile sans lance-toiles.

LE NOIR CLASSIQUE

Après avoir quitté la version alien, Peter se fabrique un costume noir en tissu qu'il porte en alternance avec le rouge et bleu. Mais suite à l'agression de Mary Jane Watson par Venom, il abandonne définitivement cette tenue à la demande de son épouse.



ANTI-ÉLECTRICITÉ

Pour répondre aux attaques d'Electro, Spider Man imagine un costume isolant le protégeant contre les décharges électriques de son adversaire La première version est une simple combinaison en caoutchouc. Par la suite, le Tisseur fabriquera un modèle rembourré et plus stylisé.

COSTUMES

SPIDER-ARMURE

Face aux gros calibres de la Rose (Richard Fisk), Gauntlet et des Nouveaux Exécuteurs (New Enforcers), Peter a besoin d'une protection renforcée. Si elle diminue son agilité, l'armure résiste aux balles. Elle a été détruite à l'acide lors d'un affrontement.

LE CLASSIQUE REVISITÉ

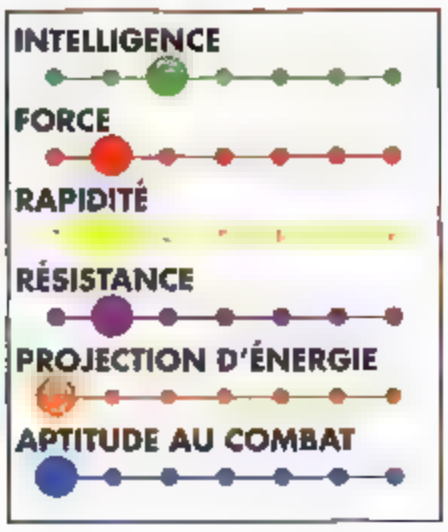
Quand Ben Reilly a abandonné son costume de Scarlet Spider et assumé le tôle de Spider Man, il a modernisé la tenue rouge et bleue classique du Tisseur. Lorsque Peter a remplacé Ben, il a repris l'ancien modèle

L'HOMME-SAC

En temps de crise, Peter a dû officier sans costume et utiliser un simple sac de papier pour agir incognito.

DERRIÈRE LE MASQUE

D'hab.tude, Peter enfile son costume sous ses vêtements civils et range son masque et ses gants à portée de main. Les lentilles du masque sont en tissu réfléchissant polarisé, anti-éblouissement.



Nom français : KATE CUSHING
Véritable nom : Kathryn Cushing
Première apparition : *WSM* #5 (1985) / Inédite en VF

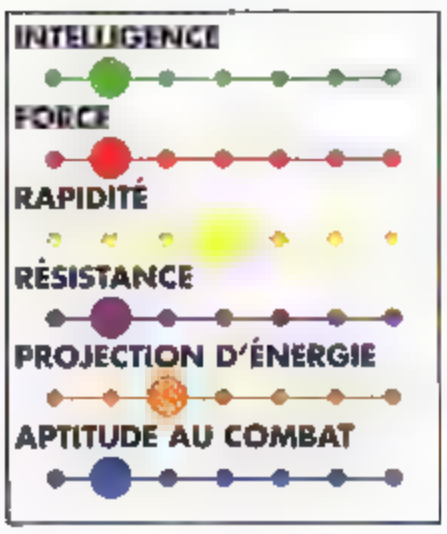
Taille : 1,73 m
Poids : 55 kg

Rédactrice du Daily Bugle, Kathryn Cushing est une professionnelle consciencieuse. Intègre et cohérente, elle est très respectée au sein du journal. C'est elle qui a mené l'enquête sur les Students of Love, une secte qui a embrigadé sa sœur. Lorsqu'il arrive à la direction du Bugle, Thomas Fireheart (Puma) tombe sous le charme de la jeune femme. Mais leur relation n'ira pas bien loin. Et quand J. Jonah Jameson reprend le journal en main, il licencie la journaliste suite à des réductions budgétaires.

KATE CUSHING

POUVOIRS/ARMES

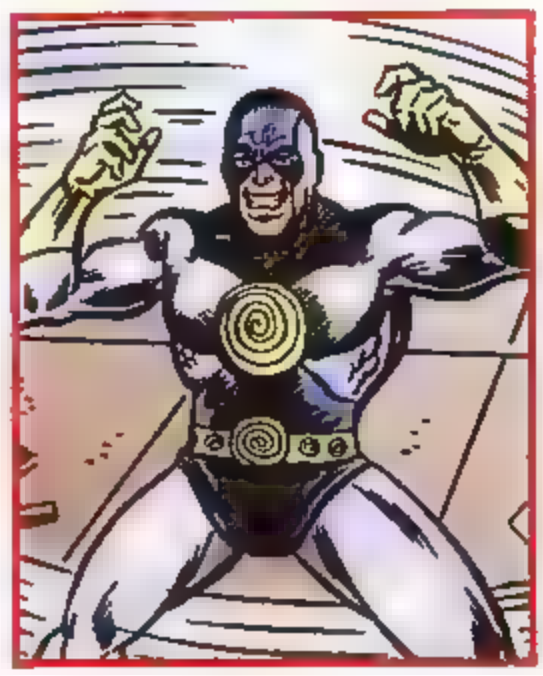
• Génère des tornades



Nom français : CYCLONE
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *ASM* #143 (1975) / Strange 114 (juin 1979)

Taille : 1,80 m
Poids : 88 kg

Ingénieur français travaillant pour l'OTAN, Cyclone dérobe l'équipement générateur de tornades qu'il a lui-même mis au point et entame une carrière de criminel. Il se retrouve confronté à Spider-Man suite à l'enlèvement de J. Jonah Jameson qui s'est réfugié à Paris après avoir aidé Danny Berkhart à devenir Mysterio II (Mysterio II). Recruté par la Maggia et le Maraudeur Masqué (Masked Marauder), Cyclone essuie une sévère défaite face à Spider-Man et Moon Knight. Plus tard, il succombe devant Scourge. Deux autres Cyclone ont ensuite repris le flambeau. L'un a combattu Silver Sable aux côtés du Scarabée (Beetle). L'autre a fait partie des Maîtres du Mal.



CYCLONE

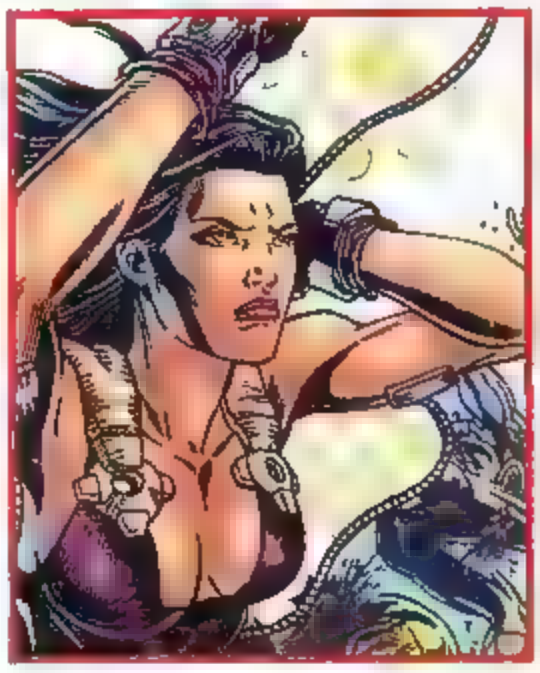
POUVOIRS/ARMES

• Force surhumaine, rafales d'énergie, capacité de voler et autres aptitudes liées aux exosquelettes

Nom français : LEILA DAVIS
Véritable nom : Leila Davis
Première apparition : *DFSM* #1 (1991) / Inédite en VF

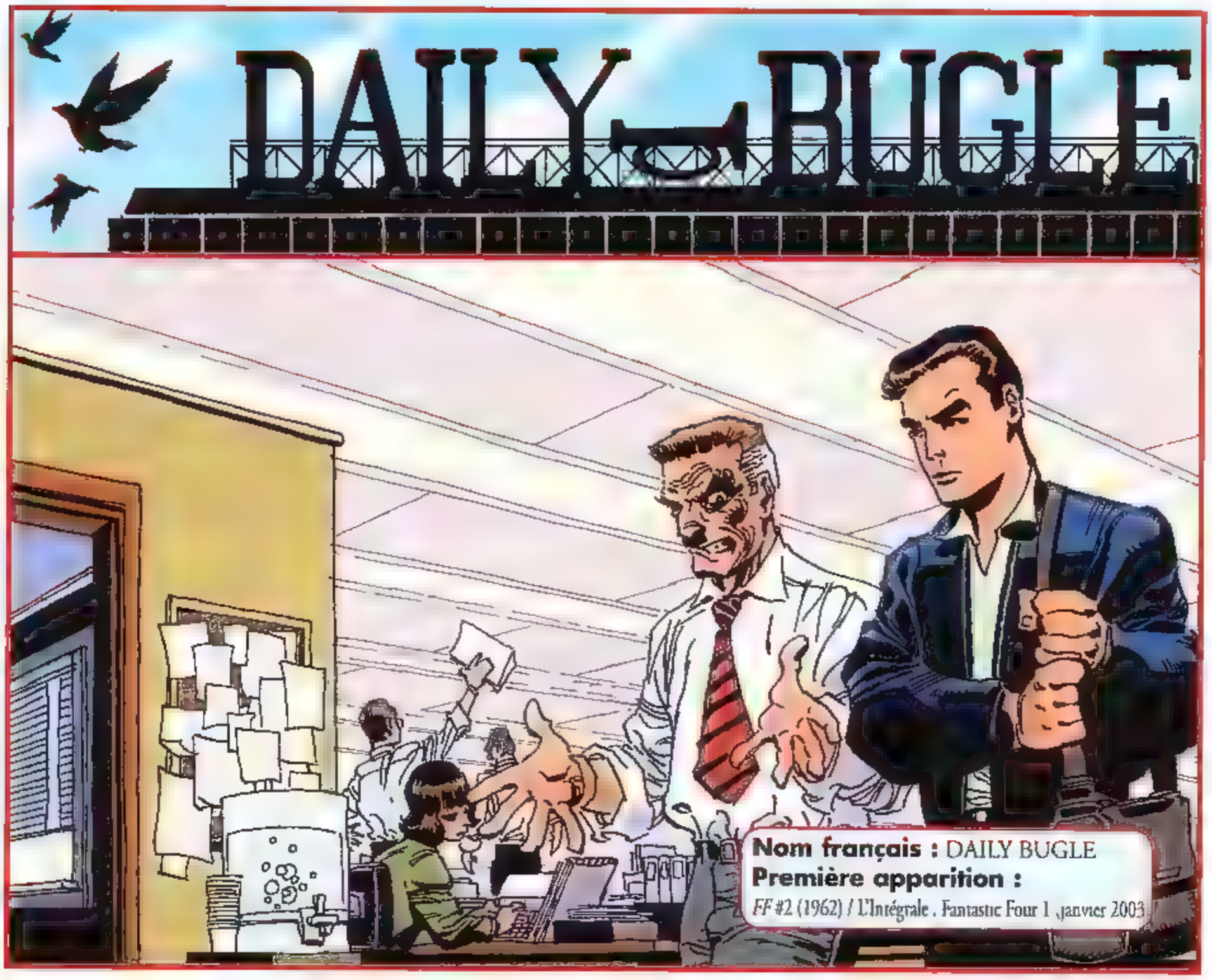
Taille : 1,68 m
Poids : 52 kg

Devenue veuve à la mort de Ringer (Strikeback) assassiné par Scourge, Leila Davis cherche à se venger du Scarabée qui a humilié son mari. Elle se fait passer pour la fiancée de Speed Demon, infiltre le Syndicat (Sinister Syndicate) et manque de peu de tuer le Scarabée. Seule l'intervention de Spider-Man l'empêche de parvenir à ses fins. Leila s'équipe alors d'une armure de combat. À la tête d'un Syndicat réorganisé, elle lance une nouvelle offensive contre le Scarabée, qui échoue. Elle rejoint plus tard le groupe gouvernemental des Rédempteurs avant de périr sous les assauts de Graviton



LEILA DAVIS

DAILY BUGLE



Dessin Tim Sale

Nom français : DAILY BUGLE
Première apparition :
FF #2 (1962) / L'Intégrale . Fantastic Four 1 ,janvier 2003

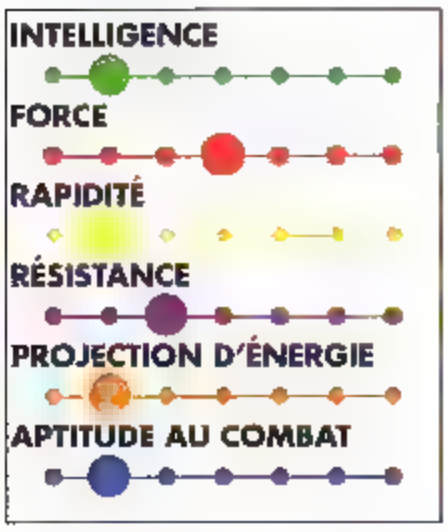
Peter Parker a désespérément besoin d'argent pour subvenir à ses besoins et ceux de sa tante, May Parker, quand lui vient la brillante idée de prendre des clichés de Spider-Man pour les vendre au Daily Bugle. Éprouvant une haine obsessionnelle pour le Tisseur, le directeur du journal, J. Jonah Jameson, est très intéressé par les photos du héros, qu'il compte bien utiliser pour le discréditer aux yeux du public. S'il a souvent rendu son tablier au fil des années, Peter est toujours resté proche de l'équipe du Bugle, notamment des reporters Ben Urich et Betty Brant, et du rédacteur en chef Joseph "Robbie" Robertson.

Jameson entame sa carrière de journaliste comme reporter au Daily Bugle alors qu'il est encore à l'université. Plus tard, il rachète le journal. Depuis, le Bugle est devenu le premier quotidien de New York et a donné naissance à plusieurs autres publications dont NOW et des magazines féminins. Récemment, il est passé entre les mains de Thomas Fireheart (Puma), puis de Norman Osborn (Green Goblin). Mais chaque fois, Jameson en a très vite repris la direction

La recherche du sensationnel et l'utilisation du journal comme d'une tribune pour condamner continuellement et injustement Spider Man ont quelque peu nui à la réputation du Bugle. Mais depuis le scandale qui a révélé l'implication de Jameson dans la création du Scorpion, JJJ a pris du recul et laisse de plus en plus à Robertson le soin de diriger les opérations au jour le jour.

POUVOIRS/ARMES

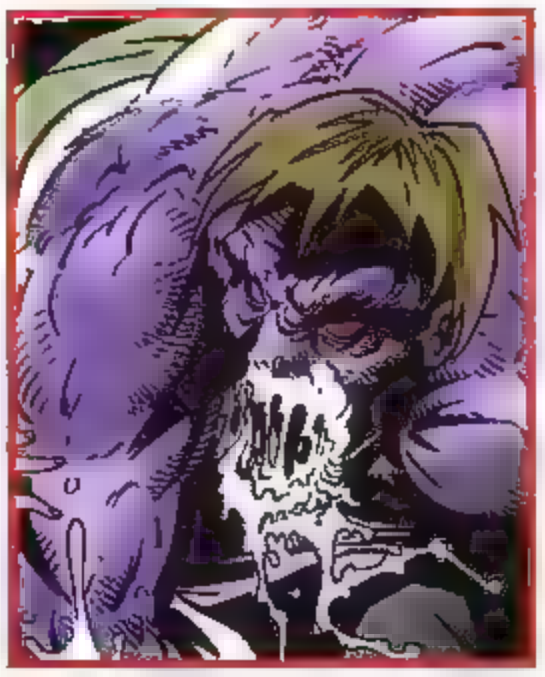
- Force surhumaine
- Putréfie les objets et fait vieillir les gens par simple contact



Nom français : D.K.
Véritable nom : David Kalen
Première apparition : *SPEC* #230 (1996) / Spider-Man 7 MF (août 1997)

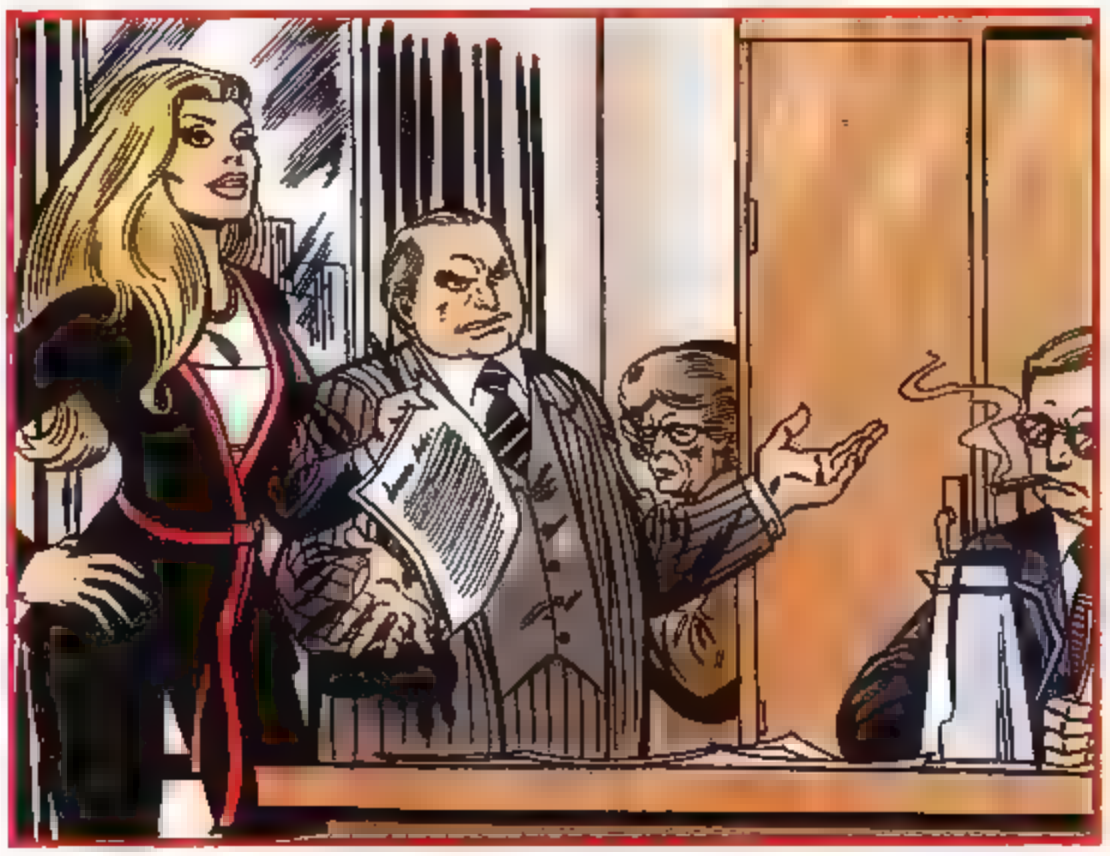
Taille : Variable
Poids : Variable

David Kalen et son frère, Hank, sont consultants dans l'environnement. Ils enquêtent sur les déversements illégaux de produits toxiques de Sanders Chemical Corporation lorsque l'explosion d'un baril de déchets chimiques tue Hank et fait muter David. Rebaptisé D.K., David rencontre Spider-Man (Ben Reilly) à l'occasion de l'action en justice qu'il mène contre Sanders. Ben dissuade David d'éliminer l'industriel et lui conseille de se fier à l'Institut Ravencroft (Ravencroft Institute). David s'y rend et sombre dans une profonde dépression. Il tue même deux gardiens dans un accès de rage. Horrifié par son geste, il retourne son pouvoir contre lui-même et se désintègre. Le Vautour (Vulture), qui n'était pas loin, entre en contact avec les restes de D.K. et reprend immédiatement l'apparence d'un vieillard.



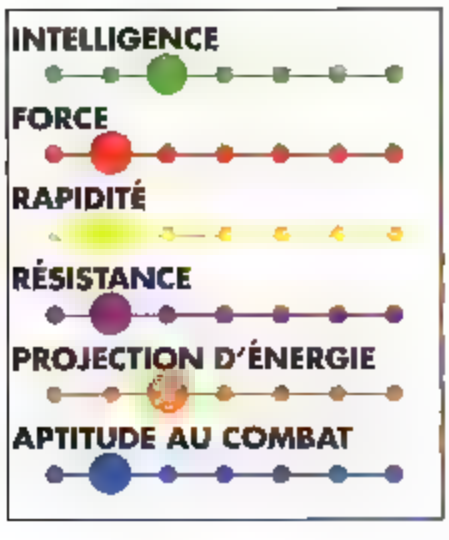
Nom français : DAILY GLOBE
Première apparition : *FF* #2 (1962)
L'Intégrale : Fantastic Four 1 (janvier 2003)

Le Daily Globe est le concurrent direct du Daily Bugle. Après avoir quitté le Bugle, Peter travaille brièvement au Globe. Barney Bushkin, le responsable du département photo, est plutôt sympathique avec lui, mais il ne se sent pas à l'aise au sein de ce journal encore plus enclin que le Bugle au scandale et au sensationnel. C'est au Globe qu'Eddie Brock fait éclater l'affaire de Sin-Eater, une histoire qui sera totalement démontée par Spider-Man. L'orgueil démesuré de Brock lui coûtera sa place et le conduira à devenir Venom. Plus tard, le Globe révélera que Matt Murdock et Daredevil ne font qu'un et l'avocat poursuivra le journal pour diffamation.



POUVOIRS/ARMES

- Sagesse ancestrale
- Invoque Ge, la déesse de la Terre



Nom français : DARK MAIRI
Véritable nom : Mairi, nom de famille inconnu
Première apparition : *Spider-Man: Spirits of the Earth* (1990) / Inédite en VF

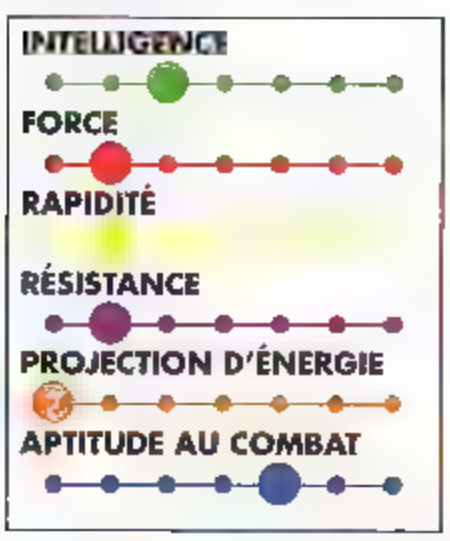
Taille : 1,73 m
Poids : 41 kg

Dark Mairi est la gardienne spirituelle du village écossais Lochalsh. Le Club des Damnés, une société secrète regroupant les plus fortunés de la planète, aide Lord Angus Munro de Lochalsh à se débarrasser du vieux Lord Hugh Munro. Ils font croire à la présence d'esprits maléfiques pour éloigner les habitants et se servir du village isolé pour mettre au point une arme dévastatrice à l'abri des regards indiscrets. Mairi attire alors Spider-Man, censé être en vacances, au Q.G. du Club des Damnés. Une fois le héros pris au piège, elle transmet à Mary Jane Watson sa force vitale et ordonne à Gé de détruire la base. Mairi veille aujourd'hui sur le jeune Hugh Munro, amené à devenir plus tard le seigneur de Lochalsh.

DAREDEVIL

Nom français :
DAREDEVIL
Véritable nom :
Matthew Michael Murdock
Première apparition :
DD #1 (1964) / Strange 1 (janvier 1970)

Taille : 1,82 m
Poids : 91 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Roux



Comme Peter Parker, c'est le destin qui a fait de Matt Murdock un super-héros. Le père de Matt, surnommé "Battlin" Jack Murdock est un homme bien qui transmet à son fils un profond sens de l'intégrité, de l'altruisme et le désir d'aider les plus démunis. Adolescent, Matt met en pratique l'enseignement de son père en écartant de la route un vieillard qui allait se faire écraser par un camion. Des déchets radioactifs que transportait le véhicule se renversent alors et le produit gicle dans les yeux de Matt qui perd la vue sur le champ. L'accident bouleverse le jeune homme. Il est aveugle mais réalise peu après que ses autres sens se sont considérablement affûtés.

Sous l'égide du maître en arts martiaux aveugle Stick, Matt aiguise ses sens et se transforme en un formidable athlète et combattant au corps à corps. Plus tard, le père de Matt est assassiné pour avoir refusé de s'allonger lors d'un match de boxe truqué. Le jeune homme met alors à profit ses dons nouvellement acquis pour retrouver les meurtriers. Une fois les coupables livrés à la justice, Matt décide de continuer à combattre le crime sous le costume de Daredevil

Daredevil et Spider-Man s'allient la première fois face au Cirque du Crime (Circus of Crime). Mais ce n'est que plus tard, lorsqu'ils ont affaire au serial killer appelé Sin-Eater, qu'une profonde confiance et une amitié naissent entre les deux hommes. Quand Jean DeWolff succombe brutalement sous les coups du tueur, Parker entre dans une rage folle et jure de le venger. Il a bientôt la vie de l'assassin entre les mains. Daredevil s'interpose et risque sa propre vie pour empêcher son camarade de faire une tragique erreur. Depuis, Daredevil et Spider-Man se sont révélé leur identité secrète. Le Diable Rouge est pour le Tisseur un véritable ami, un confident et un allié inestimable dans la lutte qu'ils mènent tous deux contre le crime et l'injustice.

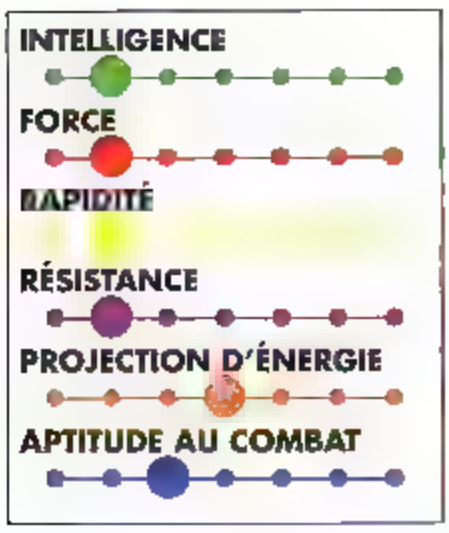
Dessin : Joe Quesada

POUVOIRS/ARMES

- Toucher, odorat, goût et ouïe hyper développés
- Sens radar
- Spécialiste en arts martiaux et en boxe
- Deux matraques à usage offensif et défensif avec câble rétractable

POUVOIRS/ARMES

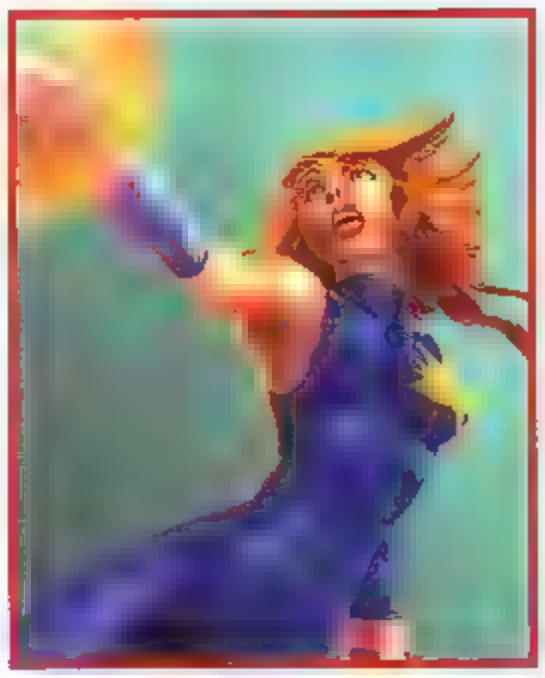
• Transforme les vibrations sonores en énergie lumineuse



Nom français : DAZZLER
Véritable nom : Alison Blaire
Première apparition : *XM* #130 (1980) / Spécial Strange 29 (août 1982)

Taille : 1,73 m
Poids : 52 kg

Si ses pouvoirs se sont manifestés dès l'adolescence, Alison Blaire ne mène pas pour autant une vie de super-héroïne. Hormis un bref passage chez les X Men, elle se consacre surtout à sa carrière de chanteuse. Au début, elle épaule Spider-Man à deux reprises, face à Lightmaster puis Thermo, le Thermodynamic Man. Peter Parker n'est pas insensible au charme d'Alison. Il assiste à deux de ses concerts, mais leur relation n'ira pas plus loin. La carrière de Dazzler vacille soudain lorsqu'on découvre que c'est une mutante. Elle s'exile même quelque temps, loin de la planète, pour suivre l'aventurier extradimenstonnel Longshot. Aujourd'hui, l'orage est passé et elle a repris le métier avec succès.



DAZZLER

Nom français : DEATH SQUAD
Première apparition : *WSM* #91 (1992) / Inédite en VF

L'Étranger (Foreigner) a fait de la Death Squad une équipe d'assaut et d'infiltration d'élite. Spider-Man rencontre pour la première fois Whisper, Pulse, Swift et Warfare lors de l'enquête qu'il mène aux côtés de Betty Brant sur le meurtre du mari de cette dernière Ned Leeds. Les membres de la Death Squad sont dotés d'une armure de combat ultrasophistiquée, de pouvoirs et d'armes spécifiques à chaque modèle : Whisper lance des épées, des couteaux ; Pulse produit des impulsions soniques ; Swift a une rapidité et des réflexes surhumains ; enfin, Warfare est équipé d'un canon multi-fonctions. Et tous sont prêts à mourir pour leur chef. Si leur mission s'avère compromise, ils déchargent immédiatement toutes les informations intéressantes qu'ils ont enregistrées et s'autodétruisent. Une nouvelle version de chaque modèle prend alors la place du précédent (ex : Pulse 4).

DEATH SQUAD

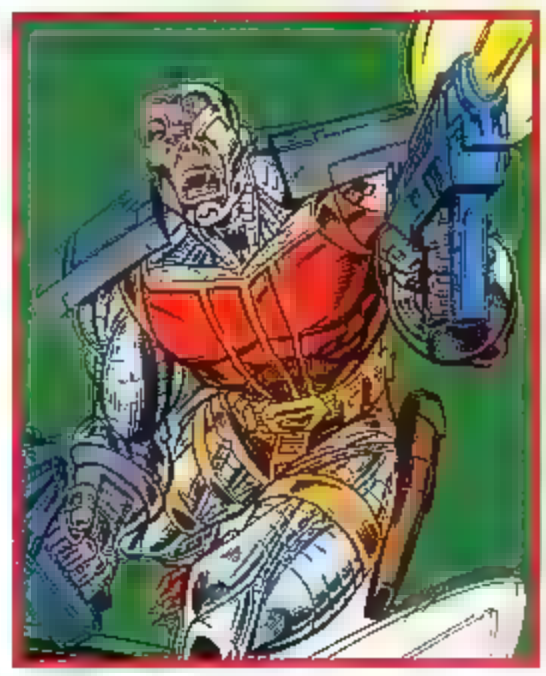
POUVOIRS/ARMES

• Composants cyborgs
• Force surhumaine
• Réflexes et recherche de données améliorés par ordinateur
• Canon à énergie

Nom français : DEATHLOK
Véritable nom : Luther Manning
Première apparition : *AT* #25 (1974) / Frankenstein 9 (1978)

Taille : 1,93 m
Poids : 180 kg

Le soldat Luther Manning, gravement blessé lors d'un combat, se trouve au seuil de la mort. On reconstitue alors son corps dans un monde alternatif où Roxxon Oil a éliminé tous les super-héros et déclenché une guerre qui ravage la planète. Spider-Man a brièvement séjourné dans l'univers chaotique de Deathlok, où Fatalis (Doctor Doom) l'avait envoyé avec sa machine à voyager dans le temps. Le cyborg est aussi venu sur Terre. Après l'avoir rencontré, Captain America a empêché Roxxon de provoquer les mêmes désastres sur notre planète. Le corps reconstitué de Luther a servi de modèle à d'autres Deathlok apparus dans notre monde, dont Michael Collins que Spider-Man a également croisé sur sa route.

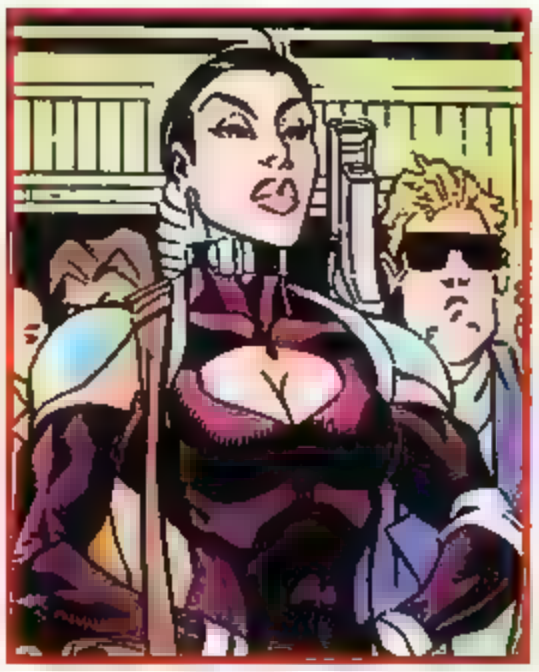


DEATHLOK

DELILAH

Nom français : DELILAH
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *ASM* #414 (1996) / Spider-Man 12 MF (janvier 1998)

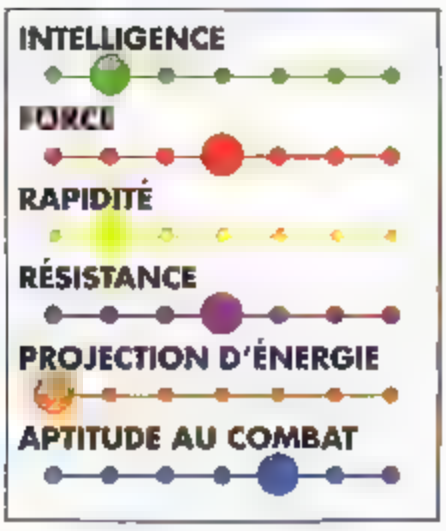
Taille : 1,75 m
Poids : 57 kg



La tueuse d'élite Delilah rencontre Spider-Man (Ben Reilly) alors qu'elle tente d'assassiner Garon Lewis, l'ex-mari de la propriétaire du café de prédilection de Ben. Au cours d'affrontements entre gangs, elle élimine El Uno, l'homme de main de la Tarentule noire (Black Tarantula). Plus tard, Delilah et la Rose (Jacob Conover) redonnent toute son énergie à Electro et ressuscitent le Docteur Octopus (Doctor Octopus), mais ne parviennent pas à neutraliser Spider-Man. Peu après, la Tarentule noire tend un piège à la jeune femme et lui rompt le cou, avant de la remettre en état, histoire d'envoyer un avertissement à la Rose. Humiliée, Delilah cherche à se venger, avec l'aide de Ricochet. Ensemble, ils affrontent les sbires de la Tarentule noire, Roughhouse et Bloodstream. Vaincue par l'ennemi, Delilah se retrouve en prison.

POUVOIRS/ARMES

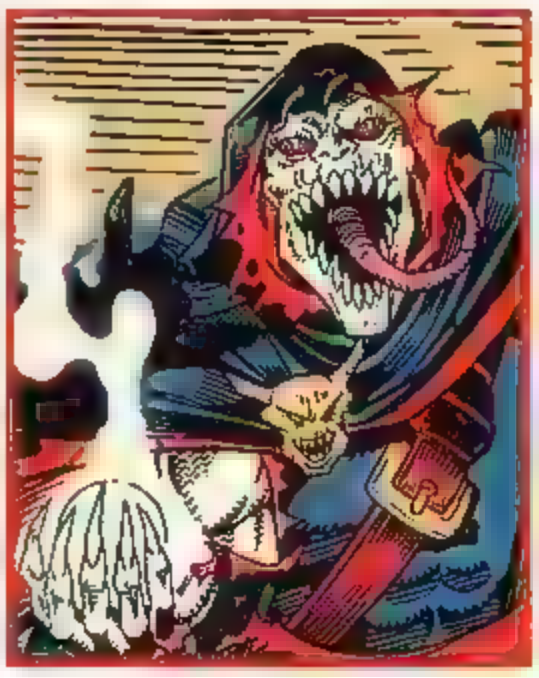
- Force et agilité surhumaines
- Insensible aux attaques physiques
- Manie toutes sortes d'armes



DEMOGOBLIN

Nom français : DEMOGOBLIN
Véritable nom : Inadapté
Première apparition : *WSM* #86 (1992) / Inédite en VF

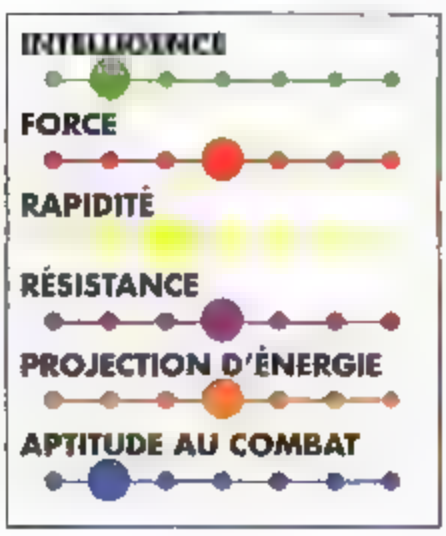
Taille : 1,85 m
Poids : 95 kg



Jason Macendale passe un pacte avec le diabolique N'Astirh et se retrouve possédé par un autre démon. Les deux créatures se disputent alors le corps de Macendale. La séparation s'opère, aussi inévitable que douloureuse. Et c'est ainsi que le démon exorcisé devient le Demogoblin, un monstre déterminé à punir tous les pécheurs, autrement dit, tout le monde sauf les enfants. Une mission qui l'amène souvent à affronter Spider-Man. Lors de leur ultime bataille, Macendale a endommagé une église. Un pilier menaçait de s'écrouler. Il l'a retenu le temps que Spider-Man dégage un enfant qui allait être écrasé, avant de succomber lui-même sous l'effondrement de la colonne.

POUVOIRS/ARMES

- Force démoniaque
- Planeur mystique
- Bombes-citrouilles autogénératrices
- Capacités psychiques limitées

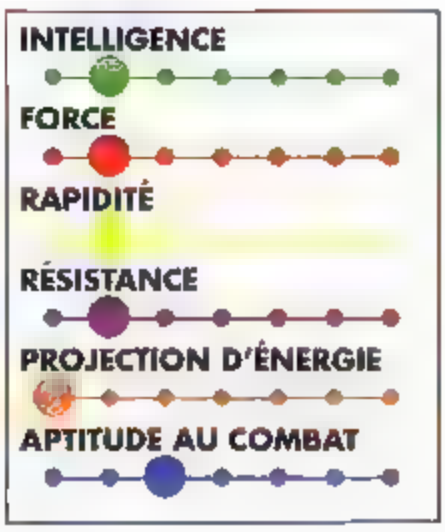


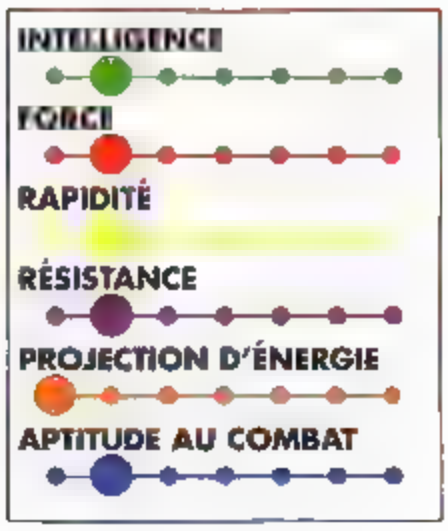
JEAN DEWOLFF

Nom français : JEAN DEWOLFF
Véritable nom : Jean DeWolff
Première apparition : *MTU* #48 (1976) / Album l'Araignée 3 (1978)

Taille : 1.73 m
Poids : 61 kg

Jean DeWolff est un capitaine de police coriace. C'est en enquêtant sur un poseur de bombes qu'elle croise pour la première fois Spider-Man. La piste remonte jusqu'à son propre père, Phillip DeWolff, qui a métamorphosé son fils Brian en Wraith. Avec l'aide de Spider-Man, Jean parvient à délivrer son frère de l'emprise de leur père. Au fil des années, Jean retrouve le Tisseur au détour de ses enquêtes. Elle est séduite par le héros qui n'en saura jamais rien. La carrière de la jeune femme s'achève brutalement le jour où elle est assassinée par Sin-Eater, alias Stan Carter, un de ses anciens petits amis qui sera arrêté plus tard par Spider-Man et Daredevil.





Nom français : DISRUPTOR
Véritable nom : Richard M. Raleigh
Première apparition : *SSMM* #1 (1968) / Inédite en VF

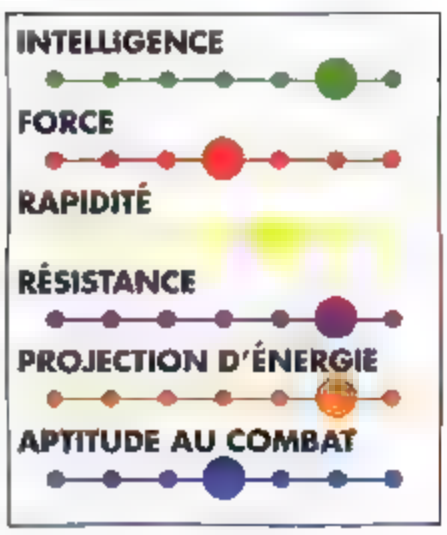
Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

Malgré un passé sordide, Richard Raleigh présente sa candidature en tant que maire de New York. Il charge le Dr Thraxton de lui fournir un agent obéissant et dévoué. C'est ainsi que le Smasher voit le jour. Raleigh se sert de l'homme-monstre pour faire croire que la mafia est contre lui, ce qui augmente considérablement ses chances d'être élu. Le capitaine George Stacy flaire le coup monté, malgré le soutien inébranlable de J. Jonah Jameson envers Raleigh. Le candidat a vent des soupçons de Stacy et envoie aussitôt le Smasher l'éliminer. Spider-Man sauve le capitaine de police et suit l'homme-monstre jusqu'au domicile de Raleigh. Ce dernier punit l'incompétence de son agent en le torturant avec un appareil générateur de douleurs. Mais il va trop loin et le Smasher le tue d'un simple coup de poing.

DISRUPTOR

POUVOIRS/ARMES

- Armure high-tech quasi invulnérable
- Générateur de champ de force
- Batterie d'armes offensives intégrées



Nom français : DOCTEUR FATALIS
Véritable nom : Victor Von Fatalis
Première apparition : *FF* #5 (1962) / Fantask 2 (mars 1969)

Taille : 1,88 m
Poids : 102 kg

Le perfide Victor Von Fatalis au visage défiguré mène d'une main de fer la Latvérie, un petit état européen, tout en jurant qu'il se débarrassera un jour des Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et de son éternel rival, Mister Fantastic. Dès sa première rencontre avec Spider-Man, il tente de convaincre le Tisseur de se rallier à sa cause, mais le héros n'est pas dupe. Malgré les folles ambitions du tyran, Spider-Man a combattu plusieurs fois à ses côtés, notamment face à Dark Rider et Arcane Order of the Night.

DOCTOR DOOM

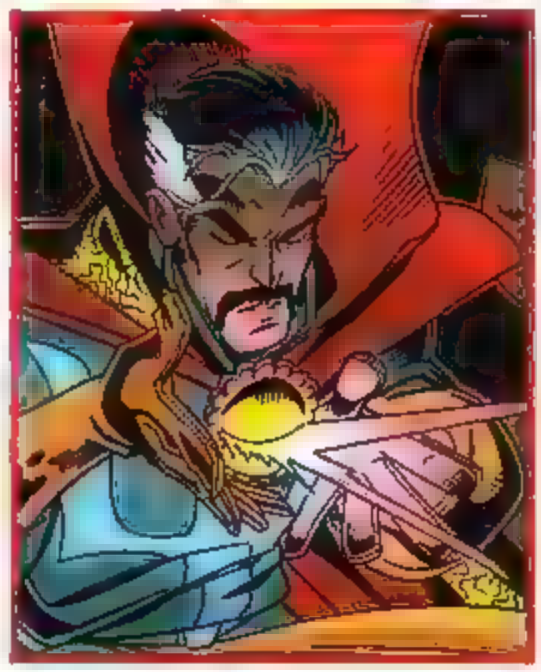
POUVOIRS/ARMES

- Sciences occultes
- Manteau de lévitation
- Projections astrales
- Œil d'Agamotto
- Divers objets mystiques

Nom français : DOCTEUR STRANGE
Véritable nom : Dr Stephen Strange
Première apparition : *ST* #110 (1963) / Strange Spécial Origines 139 (juillet 1981)

Taille : 1,87 m
Poids : 82 kg

Choisi par l'Ancien pour être le Sorcier Suprême de la Terre, le Dr Stephen Strange laisse derrière lui sa carrière ruinée de chirurgien pour devenir le plus célèbre maître en sciences occultes de toute la planète. Depuis, le chemin du Docteur Strange croise souvent celui de Spider-Man. Ensemble, ils se sont mesurés à Xandu, Cauchemar (Nightmare), les Technomancers et Dormammu. Strange a aussi enrôlé deux fois le Tisseur au sein des Secret Defenders. Récemment, il a mis en garde Spider-Man contre la créature extradimensionnelle Shathra.

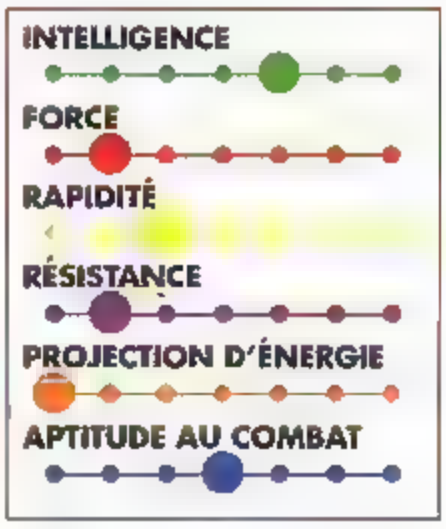


DOCTOR STRANGE

DOCTOR OCTOPUS

Nom français :
DOCTEUR OCTOPUS
Véritable nom :
Dr Otto Octavius
Première apparition :
ASM #3 (1963) / Fantask 7 (août 1969)

Taille : 1,75 m
Poids : 111 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Châtains



POUVOIRS/ARMES

- Quatre tentacules d'acier contrôles télépathiquement, fixés sur un harnais thoracique
- Brillant ingénieur et inventeur
- Intelligence et faculté de concentration exceptionnelles lui permettant d'accomplir simultanément avec ses tentacules des tâches multiples et complexes

Dessin : Steve Skroce

Otto Octavius grandit entre une mère autoritaire et un père violent. Solitaire, il n'en devient pas moins un brillant atomiste. Pour pouvoir manipuler des substances radioactives à distance, il se fabrique un harnais thoracique sur lequel il fixe quatre tentacules mécaniques – d'où sont surnom de Docteur Octopus. Au cours d'un accident de laboratoire, survient une explosion de produits radioactifs volatiles et le chercheur est irradié. Malgré des dégâts irréversibles sur son cerveau, il est capable de contrôler mentalement ses bras d'acier. Ce scientifique respectable et respecté se transforme en un criminel totalement mégalomaniaque. Quand il se réveille à l'hôpital, Otto comprend que cette nouvelle capacité alliée à sa remarquable intelligence peut le rendre redoutable. Il prend alors l'équipe médicale en otage et repousse facilement Spider-Man lors de leur première rencontre. Peu après, Doc Ock investit un important centre de recherches nucléaires. Le Tisseur intervient de nouveau et cette fois réussit à neutraliser le criminel d'un coup de poing dans la mâchoire.

Après avoir purgé sa peine, Doc Ock tente de recueillir des fonds en faisant évader le gangster Blackie Gaxton de prison, avec l'aide de l'avocat de ce dernier, Bennett Brant. Spider-Man fait échouer leur plan mais ne peut empêcher que Bennett soit abattu sous les yeux de sa sœur Betty Brant. Octopus fonde alors le premier groupe des Sinister Six pour contrer le Tisseur. Il fait enlever Betty, conscient que le héros volera aussitôt à son secours comme il l'a déjà fait auparavant. Il kidnappe aussi May Parker qui était en compagnie de Betty. Otto traite la vieille dame avec tous les égards, tant et si bien que May ne se rendra même pas compte qu'elle est prisonnière du criminel.

Suite à la débâcle des Sinister Six face à Spider-Man, Ock monte un autre groupe de sombres individus et bâtit une base sous-marine. Sous le nom du Master Planner, il dérobe toute une série de substances expérimentales, histoire de parfaire ses connaissances en énergie atomique. En fait, il veut mettre au point un système de radiations qui le rendrait maître du monde. Mais c'est sans compter sur Spider-Man. Un jour, May tombe malade. Elle a besoin d'être transfusée et Peter propose son sang. Il ignore que la radioactivité de son plasma risque de la tuer. Seul l'ISO-36 peut la sauver. Peter parvient à réunir les fonds nécessaires pour s'en procurer, mais les hommes du Master Planner s'emparent de la livraison. Le Tisseur retrouve le criminel dans son repaire sous-marin et découvre qu'il s'agit en réalité de Doc Ock lui-même. La base est détruite mais Octopus réussit à lui échapper Spider-Man finit par récupérer l'ISO-36 et sauve Tante May avec l'aide du Dr Curt Connors (Lizard), alias le Lézard.

Plus tard, après deux tentatives avortées, Otto dérobe un engin capable de neutraliser toute sorte de mécanisme. Il attaque Spider-Man avec le Annihilateur qui efface les souvenirs du héros et lui fait croire que le Dr Octopus est son allié. Ce dernier se sert alors du Tisseur pour voler d'autres composants très utiles. Spider-Man ne retrouve pas la mémoire, mais son sens d'araignée l'incite à se méfier de Doc Ock. Il se rebiffe et écrase une nouvelle fois son adversaire. Jeté en prison et privé de ses bras d'acier, Otto garde néanmoins le contrôle de ses tentacules, même à grande distance. Il réussit à s'évader. S'ensuit entre le héros et lui un terrible affrontement qui voit George Stacy succomber en essayant de protéger une victime innocente.

De nouveau libre, le Dr Octopus profite de l'absence du Caid (Kingpin) pour rassembler ses forces et lancer une offensive contre le gang de Hammerhead. Mais Spider-Man intervient et Otto se retrouve derrière les barreaux. Durant sa détention, il apprend que May Parker a hérité d'une petite île canadienne où se trouve un réacteur nucléaire. Dès sa libération, il se rend auprès de la vieille dame et lui fait une cour assidue, bien décidé à l'épouser. Mais Hammerhead interrompt brusquement les noces. Une bagarre éclate au cours de laquelle le réacteur est détruit.

Doc Ock déclare plus tard la guerre au Hibou (Owl). Spider-Man et la Chatte Noire (Black Cat) tentent de s'interposer et la jeune femme est grièvement blessée. Effondré, Peter dit adieu à ses amis avant ce qu'il croit être son ultime confrontation avec Octopus. Mais il écrase le criminel sans état d'âme. Une peur maladive du Tisseur s'empare alors du savant fou qu'on

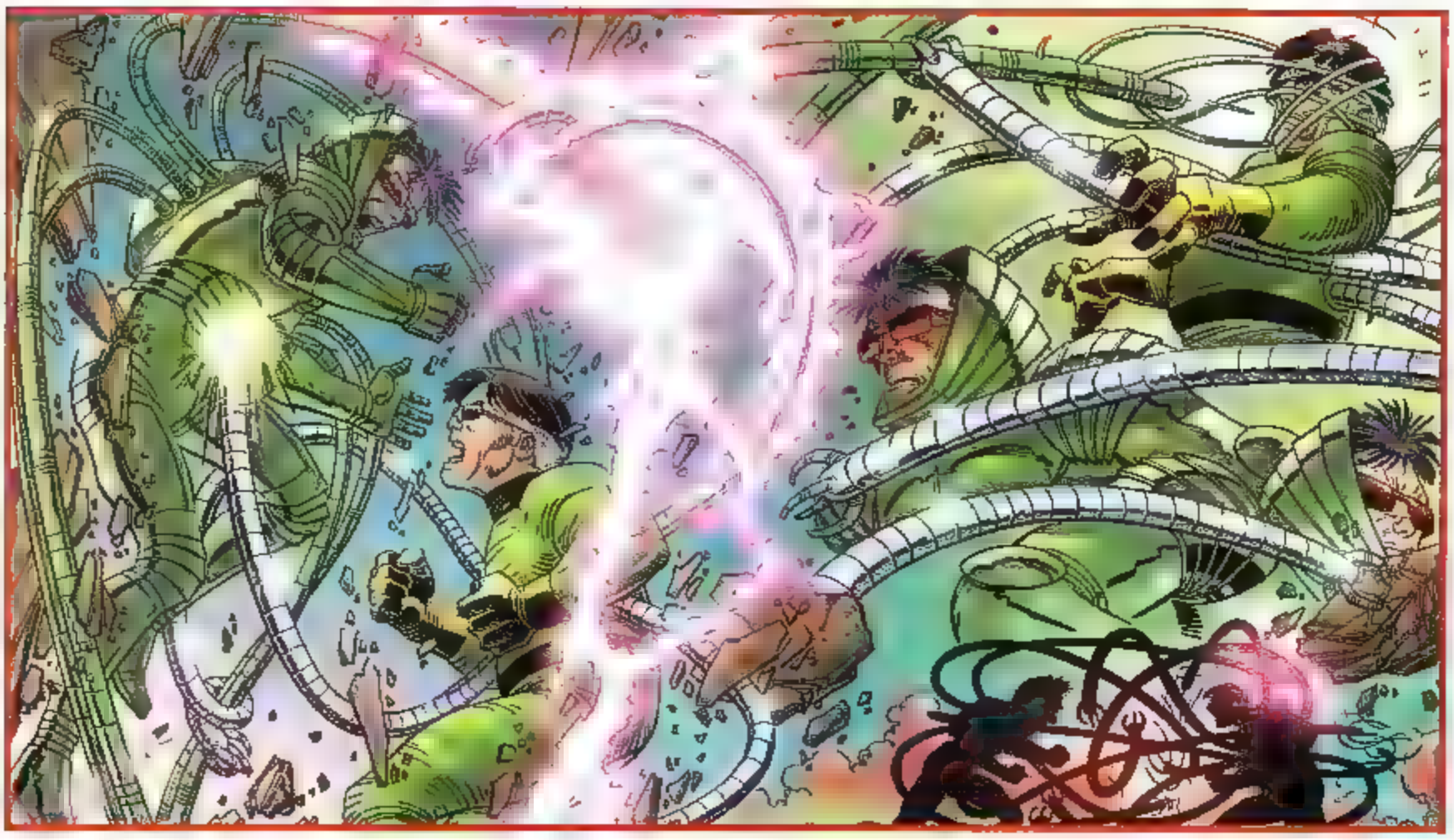
DOCTOR OCTOPUS

enferme dans un asile. Comme il ne peut plus s'attaquer directement à son ennemi, Doc Ock a l'idée d'utiliser des armes biologiques pour décimer la population de New York ainsi que Spider-Man. Le héros doit feindre la défaite et l'humiliation pour éviter que la ville ne soit dévastée et redonner confiance à Otto.

Mais Octavius change vraiment. Jeune chercheur, il tombe amoureux d'une collègue, Mary Alice Burke. Par jalousie, sa mère met fin à leur relation. Plus tard, Otto apprend que Mary Alice est atteinte du sida et tente désespérément de trouver un remède contre cette maladie, allant jusqu'à dérober du matériel expérimental. Ses travaux n'aboutissent pas, Mary Alice meurt, et il se rend à Spider-Man. Abattu et las de vivre, Otto ne s'évade pas moins de prison. À l'époque, un terrible virus ronge le Tisseur qui est à l'agonie. Espérant bien un jour se débarrasser du héros, le criminel l'enlève et le démasque. Puis, il analyse le germe pathogène et élabore un vaccin qu'il propose à son ennemi de toujours. Peter prend le risque de lui faire confiance, accepte son aide et se rétablit finalement.

À travers ce geste, le Docteur Octopus rachète ses erreurs passées, mais ne vivra pas assez longtemps pour savourer sa rédemption. En effet, pour protéger Peter dont l'identité risque d'être révélée au grand jour, **Kaine** élimine ses ennemis les uns après les autres, dont Doc Ock à qui il rompt le cou. Le **Dr Carolyn Trainer**, la jeune assistante d'Otto, avait travaillé avec lui sur la projection d'hologrammes tangibles et la communication entre le cerveau et l'ordinateur. Avant que son supérieur ne démasque Peter, elle avait aussi sauvegardé l'empreinte cérébrale de Doc Ock. À la mort de ce dernier, elle en tire un logiciel, le Master Programmer, et, après avoir récupéré les tentacules d'Otto, devient le deuxième Docteur Octopus du nom. Parallelement, la Rose (**Jacob Conover**) fait appel à la secte des **True Believers** pour ressusciter Doc Ock et en faire un serviteur soumis et obéissant. Dès le retour du criminel dans le monde des vivants, Carolyn charge le Master Programmer dans le cerveau d'Octavius, lui rend ses tentacules, et tous deux disparaissent dans la nature.

Depuis, Otto a recouvré la mémoire, mais ne se rappelle pas de l'épisode au cours duquel il a découvert l'identité civile de Spider-Man. Il est redevenu le génie perfide et manipulateur qu'il était aux plus beaux jours de sa carrière.



Dessin : John Romita Jr

DOPPELGANGER

Nom français : DOPPELGANGER
Véritable nom : Inadapté
Première apparition : *IW* #1 (1992) / La Guerre du Pouvoir 1 (juillet 1993)

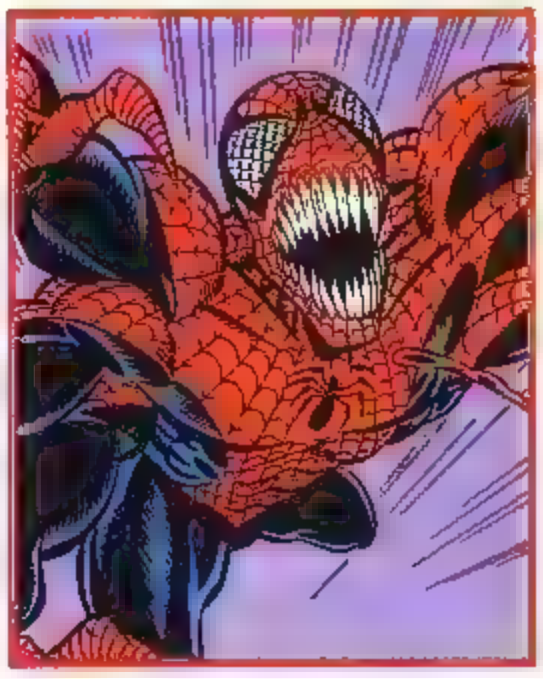
Taille : 1,95 m
Poids : 104 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et rapidité surhumaines, égales à celles de Spider-Man
- Griffes grappins
- Toile tranchante

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Lors d'un conflit cosmique, Magus, un double futuriste et maléfique d'Adam Warlock, crée des alter ego démoniaques des héros de la Terre dont Doppelganger, un monstre à six bras inspiré de Spider-Man. À l'issue de sa bataille héroïque face au Tisseur, au Super-Bouffon (Hobgoblin) [Jason Macendale] et au Demogoblin, on le croit mort, mais en réalité il survit. Protégé par son lien psi avec Demogoblin, Doppelganger devient le fidèle serviteur de ce dernier. Plus tard, il se sépare de son maître et croise le chemin de Carnage et Shriek. Puis un jour, en voulant défendre la belle contre le criminel sanguinaire, il reçoit un coup de couteau à sa place.



DORMAMMU

Nom français : DORMAMMU
Véritable nom : Dormammu
Première apparition : *ST* #126 (1964) / Eclipso 43 (août 1974)

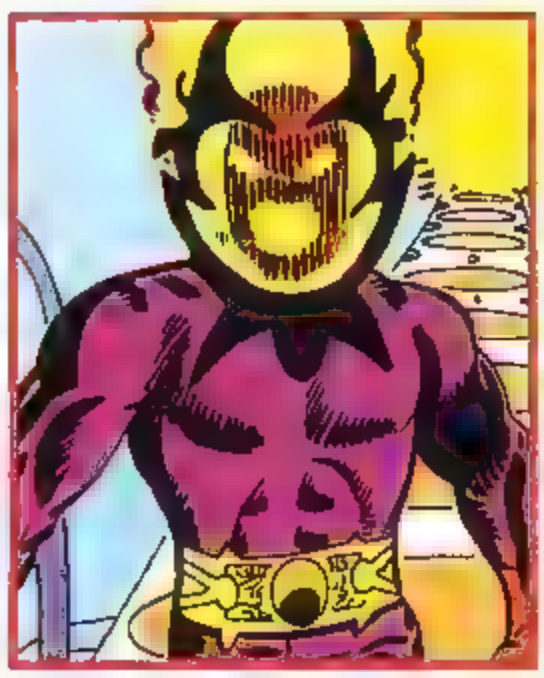
Taille : 1,85 m
Poids : Inconnu

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoir magique
- Incroyables forces occultes

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Dormammu le Terrible est issu d'entités énergétiques extradimensionnelles connues sous le nom de Faltine. Sa sœur Umar et lui sont bannis après avoir mis à mort leur ancêtre Sinifer. Malgré la rivalité qui les anime, ils prennent ensemble possession d'un royaume hétéroclite appelé la Dimension de l'Ombre. Mais Dormammu veut aussi régner sur la Terre qu'il cherche à intégrer dans son univers. Heureusement, Docteur Strange (Doctor Strange) veille au grain et calme ses velléités. Spider-Man a eu affaire aux agents du démon, dont le Baron Mordo, mais jamais encore à Dormammu en personne.



DRAGON MAN

Nom français : L'HOMME-DRAGON
Véritable nom : Inadapté
Première apparition : *FF* #35 (1965)

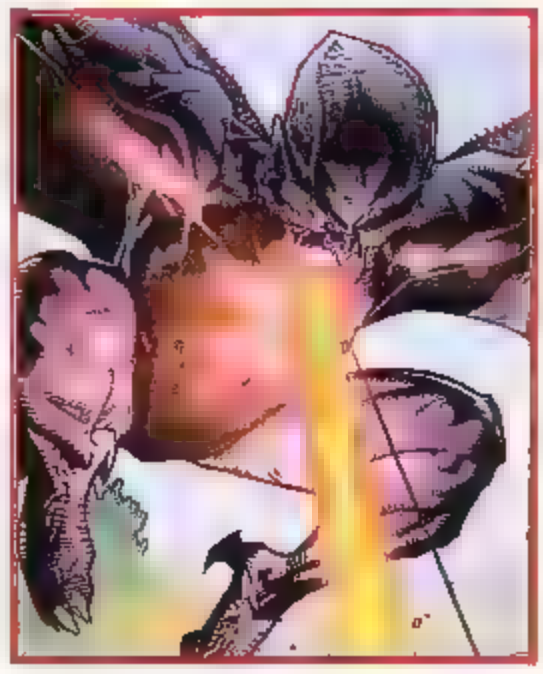
Taille : 4,70 m
Poids : 3,2 t

POUVOIRS/ARMES

- Force et résistance surhumaines
- Peut voler
- Crache du feu

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Conçu par le professeur Gregson Gilbert, l'Homme-Dragon prend vie grâce à l'alchimiste Diablo. Ce puissant androïde n'en est pas moins infantile. Et s'il s'attaque souvent aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four), c'est sur l'ordre de ses maîtres car il n'est pas vraiment méchant. Un jour, le Sorcier (Wizard) l'envoie combattre Cosmic Spider-Man, mais ce dernier le défait aisément. Sans les pouvoirs cosmiques de son alter ego, Spider-Man a plus de mal à s'imposer face à l'Homme-Dragon lorsqu'il officie au sein des Nouveaux Exécuteurs (New Enforcers) et plus tard sous l'égide du Dr Jonas Harrow.



DROM

Nom français : DROM
Véritable nom : Drom
Première apparition : *MTU* #31 (1975) / Titans 31 (mars 1981)

Taille : 1,73 m
Poids : 68 kg

Un accident spatio-temporel transforme brusquement le tout jeune Drom en vieillard et lui fait vivre son existence à l'envers. Il rajeunit considérablement en l'espace de 45 ans. Il peut néanmoins ralentir son évolution en absorbant l'énergie d'autres êtres et en utilisant un miroir spécial. Lorsqu'il essaie d'arracher ses forces vitales à Spider-Man, Iron Fist l'en empêche. Les deux champions brisent alors son miroir magique, Drom rajeunit brutalement et revient à l'état de nourrisson avant de retourner dans le néant. Son existence s'efface et les héros ne se souviennent même plus de l'avoir rencontré.

POUVOIRS/ARMES

- Rajeunit
- Chrono-fusil capable de désintégrer les objets et de faire vieillir les êtres vivants

DUSK

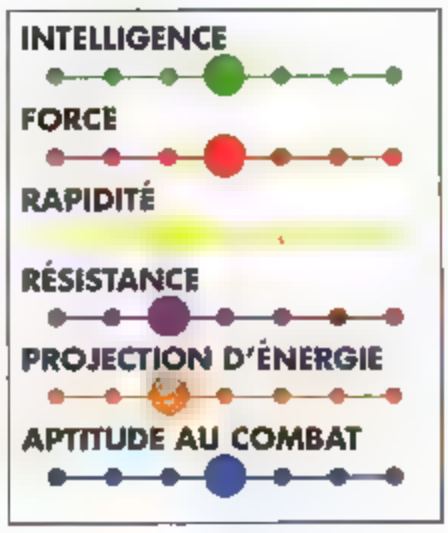
Nom français : DUSK
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *PPSM* #90 (1998) / Spider-Man 31 MF (août 1999)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

Le mystérieux Dusk est l'une des quatre formes sous lesquelles Peter Parker apparaît lors d'une grave crise d'identité. Il porte un costume alien dont il a hérité après avoir participé à un mouvement de rébellion dans la Zone Négative. Il se métamorphose pour venir en aide à Spider-Man injustement accusé de meurtre et dont la tête est mise à prix un million de dollars. Plus tard, il s'associe à Arthur Stacy pour disculper le Tisseur et feint de prêter main-forte à Trapster qui est manipulé par Norman Osborn (Green Goblin). Lorsqu'il se retrouve devant le tribunal, Trapster reconnaît avoir voulu faire condamner Spider-Man pour l'assassinat de Joey Z. Aujourd'hui, c'est Cassie St Commons des Slingers qui opère sous le costume de Dusk.

POUVOIRS/ARMES

- Les mêmes que Spider-Man
- Invisibilité dans l'ombre



KEN ELLIS

Nom français : KEN ELLIS
Véritable nom : Ken Ellis
Première apparition : *WSM* #118 (1994) / Spider-Man 18 (1996)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

Ken Ellis est un journaliste d'investigation au Daily Bugle. Prêt à risquer sa vie pour obtenir un scoop, il a souvent frôlé la mort auprès de Spider-Man et de ses redoutables ennemis. Ellis espère un jour remplacer Ben Urich et devenir le journaliste le plus important du journal. C'est lui qui révèle au grand public que Ben Reilly n'est autre que Scarlet Spider. Il a aussi failli démasquer Peter Parker, mais Joseph "Robbie" Robertson a réussi à brouiller les pistes.

ELECTRO

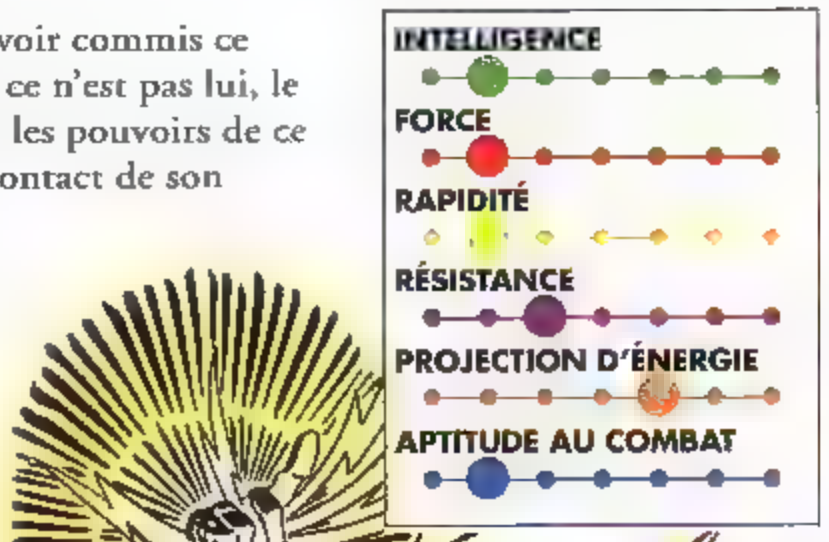
Nom français :
ELECTRO
Véritable nom :
Maxwell Dillon
Première apparition :
ASM #9 (1964) / Marvel 4 (juillet 1970)

Taille : 1,80 m
Poids : 75 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Châtain-roux

Maxwell Dillon est monteur de câbles à haute tension. Il est très individualiste et n'a pas d'amis en dehors du travail. Un jour, alors qu'il répare une ligne à haute tension, un orage éclate soudain et il est frappé par la foudre. Par réflexe, il saisit les câbles. Les deux chocs successifs le dotent d'extraordinaires pouvoirs. Il réalise vite qu'il est capable d'emmagasiner de l'énergie électrique et de produire des décharges. Il décide alors de mettre ses nouveaux talents à profit dans une profession plus lucrative : le crime. Il se confectionne un costume étincelant et attaque sa première victime, J. Jonah Jameson. Il vide le coffre du patron du Daily Bugle sous ses yeux.

Hors de lui, Jameson accuse Spider-Man d'avoir commis ce forfait, déguisé en Electro. Pour prouver que ce n'est pas lui, le Tisseur défie le criminel. Mais il connaît mal les pouvoirs de ce dernier et manque de succomber au simple contact de son adversaire. Il comprend qu'il n'en viendra à bout que par ruse. Il s'empare alors d'un tuyau d'incendie et court-circuite son ennemi. Dans l'espoir de se venger, Electro rejoint les Sinister Six. Mais Spider-Man réussit encore à neutraliser le criminel en désactivant sa source d'énergie. Et agrippé à un câble d'acier, il lui donne le coup de grâce.

Au début de sa carrière, Electro se retrouve souvent confronté à Daredevil. Il s'allie à Blizzard pour combattre le duo occasionnel formé par le Diable Rouge et Spider Man. Plus tard, il se mesure aussi aux Quatre Fantastiques (Fantastic Four) et s'acoquine avec diverses moutures des Sinister Six, sans succès, et perd alors toute confiance en lui-même. Il essaie de rentrer dans le droit chemin et se retrouve animal de foire à Coney Island. Il ne supporte pas les railleries du public et craque complètement. Cherchant désespérément à reprendre confiance, il commence à emmagasiner toute l'énergie électrique de Manhattan, du haut du Top of New York Hotel. Spider-Man tente d'intervenir, mais Electro l'éjecte littéralement du toit de



Dessin : Steve Ditko

POUVOIRS/ARMES

- Produit jusqu'à 1 000 000 de volts
- Décharges électriques mortelles
- Se propulse le long des forces magnétiques terrestres
- Contrôle tout appareil électrique
- Émet de l'énergie électrostatique qui neutralise le pouvoir d'adhérence de Spider-Man
- Surcharge le système nerveux de ses victimes et provoque des douleurs insupportables

ELECTRO

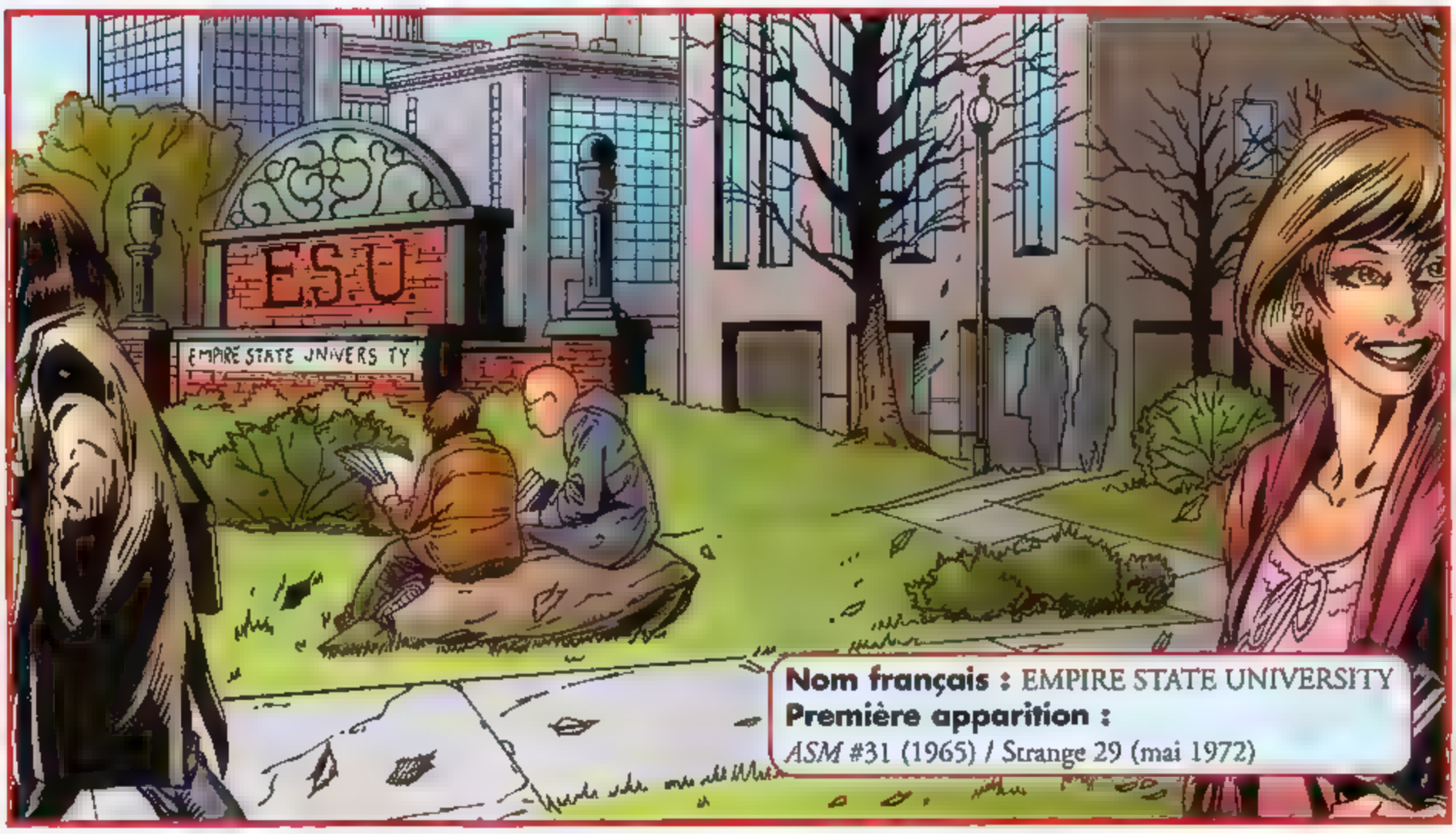
l'immeuble. Cependant, le criminel a aussi ses limites Alors que sa tête est sur le point d'exploser, il essaie de décharger le surplus d'électricité qu'il a absorbé mais se rend compte qu'il a trop présumé de ses forces Le doute s'empare brusquement de lui. Peu après, Spider-Man refait surface et tente de rassurer un Dillon totalement perdu. Il traite Electro en égal et réussit à le convaincre que ses problèmes sont purement psychologiques. Tranquillisé, le criminel décharge petit à petit son énergie électrique et sort le quartier de la pénombre. Faisant son mea-culpa, il remercie Spider-Man avec effusion et se rend librement en prison.

Craignant que l'impitoyable Kaine ne vienne lui régler son compte, Electro s'évade bientôt et va se réfugier au sein des Sinister Seven. Plus tard, il doit faire face à ses démons intérieurs – suite à une enfance difficile durant laquelle il a été abandonné par un père violent et brimé par une mère autoritaire. Conscient qu'il est à un tournant de son existence, et se rappelant les sensations de pouvoir absolu au sommet du Top of New York Hotel, Electro se lance un nouveau défi. Il demande à la Rose (Jacob Conover) et Delilah de l'attacher sur une chaise électrique surpuissante. Un risque payant puisque les capacités du criminel sont décuplées. En échange de leurs services, Dillon promet à la Rose et Delilah de les soutenir dans leur guerre des gangs. Mais son désir de se venger de Spider-Man, pour ne pas dire du tout Manhattan, l'obsède. Il met au point un plan diabolique pour provoquer une réaction en chaîne dans les différentes centrales électriques et détruire la ville entière. Même protégé par une combinaison isolante, Spider-Man a beaucoup de mal à le neutraliser

Dessin Steve Ditko

Electro reste une menace permanente, même s'il essuie de nombreuses défaites. C'est son manque de discernement qui lui joue des tours et permet à des adversaires moins puissants mais plus prudents comme Spider-Man de le défaire régulièrement.

— EMPIRE STATE UNIVERSITY



Dessin : Mark Bagley

Nom français : EMPIRE STATE UNIVERSITY
Première apparition :
ASM #31 (1965) / Strange 29 (mai 1972)

Quand Peter Parker quitte Midtown High School, il laisse derrière lui quelques bons camarades, mais se fait vite de nouveaux amis à l'Empire State University, même si, au départ, les choses s'annoncent plutôt mal En effet, l'hospitalisation de May Parker et sa vie tumultueuse de super-héros ne facilitent pas ses rapports avec ses futurs amis Harry Osborn et Gwen Stacy qui prennent ses absences répétées et incongrues pour du snobisme Mais une fois le malentendu dissipé, Gwen, Harry, Peter et même son ancien rival du collège, Flash Thompson, deviennent inséparables. Entre les cours, ils se retrouvent souvent au Coffee Bean. Et bien qu'elle ne soit pas étudiante, Mary Jane Watson rejoint régulièrement le quatuor.

À l'université, Peter n'a pas le temps de s'ennuyer. Confronté à une révolte étudiante, il doit aussi gérer des situations moins conventionnelles avec des professeurs comme le Dr Curt Connors, qui se métamorphose en Lézard (Lizard), ou le Dr Miles Warren, tourmenté par son double psychopathe surnommé le Chacal (Jackal). Le campus est également un lieu où l'on exhibe facilement des objets hors du commun comme la Tablette de Vie (Lifeline Tablet) qui a provoqué une bagarre sans nom entre le Caïd (Kingpin) et Silvermane. Il a d'autre part accueilli le Dr Ashley Kafka avant qu'elle ne soit nommée à Ravencroft (Ravencroft Institute).

Peter Parker a aussi une vie très animée, pour ne pas dire de plus en plus extravagante. Et pour cause ! On trouve parmi ses camarades Hector Ayala, alias le Tigre Blanc (White Tiger), et Chip Martin qui n'est autre que Schizoid Man. De plus, l'ancien vice-président, le Dr Edward Lansky, s'est transformé en Luminex (Lightmaster). Même l'ancien professeur Buck Mitty a pris l'apparence, certes moins effrayante, de Humbug

Peter ne finira jamais son troisième cycle d'études. Il refait une tentative un peu plus tard, en vain À l'époque, son assesseur, le Dr Maxwell Lubisch, libère une étrange énergie interdimensionnelle qui métamorphose Peter en Cosmic Spider-Man. Dans le même temps, Spider-Man s'attaque au groupe anti-mutants Les Amis de l'Humanité et vient en aide au Professeur Evan Swann (Professor Evan Swann), victime du chantage du Bricoleur (Tinkerer).

Le fait que Peter ait connu toutes ces avaries lors de son sejour a l'Empire State University n'est pour certains que le fruit du hasard. Pourtant, quelques annees plus tard, lorsque Mary Jane reprend ses études dans le même établissement, les choses se passent beaucoup plus calmement.

ENFORCERS

Dessin : Steve Ditko

Nom français : LES EXÉCUTEURS
Première apparition :
ASM #10 (1964) / Marvel 5 (août 1970)

Quand Spider-Man rencontre pour la première fois les Exécuteurs, il ne s'attend pas à une telle résistance de la part du trio infernal dirigé par le "Grand Patron" (Frederick Foswell). Pris séparément, en revanche, les criminels ne font pas le poids face au Tisseur. Mais les prouesses sportives de Fancy Dan (Daniel Brito), as de judo et de karaté, alliées à l'art de manier le lasso de Montana (Jackson W. Brice) et à la puissance physique d Ox (Raymond Bloch, à l'origine, remplacé par son frère jumeau Ronald) font des Exécuteurs des ennemis dignes de Spider-Man. Et ce n'est qu'avec l'aide de la police new-yorkaise, et plus tard de la Torche (Human Torch), que le héros parvient à les neutraliser.

Après une brève alliance avec l'Homme Sable (Sandman), les Exécuteurs mettent leur carrière entre parenthèses. C'est le second "Grand Patron", qui s'avère être la fille de Frederick, Janice Foswell, qui les pousse à reprendre du service face au Maître du Crime (Crime-Master). Mais associé à la Torche, Spider-Man réglera son compte à tout ce beau monde.

Si trois Exécuteurs arrivent presque à vaincre le Tisseur, cinq l'achèveront bien. Aussi, le groupe décide-t-il de recruter l'insaisissable Sylvester "Snake" Marston et Willard "Hammer" Harrison aux poings d'acier. Le quintet est alors déterminé à se débarrasser de Spider-Man une bonne fois pour toutes. Mais c'est sans compter sur l'Homme Sable, un ancien criminel qui a viré de bord et vole au secours du héros au cours de la bataille.

La nouvelle équipe se charge d'une autre mission, qui consiste à tuer Daredevil mais qui échoue, avant de reprendre sa composition initiale Sans doute fatigués des vicissitudes de leur existence, les Exécuteurs acceptent de travailler à mi-temps pour le compte du Caïd (Kingpin), jusqu'au jour où ce dernier perd son emprise sur la pègre, évincé par ses congénères. Le trio reprend alors son ancienne activité, proposant ses services au plus offrant. Un autre groupe de mercenaires, qui ne durera guère plus longtemps, adopte plus tard le nom de Nouveaux Exécuteurs (New Enforcers).

EZEKIEL

L'énigmatique Ezekiel, qui semble sortir de nulle part, connaît très bien les pouvoirs et l'histoire de Peter Parker. Il possède apparemment les mêmes capacités dont il a été doté au cours d'une cérémonie secrète qui s'est déroulée en Amérique centrale. Ezekiel use de ses talents notamment pour se construire un puissant empire financier international.

Peter cherche à savoir quelles sont les intentions d'Ezekiel, mais l'homme reste sur ses gardes et s'amuse même à poser des questions embarrassantes à Spider-Man : Est-ce vraiment un pur hasard si une araignée radioactive a mordu Peter juste avant de mourir ? Quelle relation Peter a-t-il avec les araignées ? Quelle part occupe l'araignée dans la nature de Peter ? L'homme-araignée ne se résume pas à un costume et une paire de lance-toiles ? Sans entrer dans le détail, Ezekiel confie qu'il souhaite se servir de ses connaissances et de ses talents pour aider Peter, comme ce dernier aide ses concitoyens.

Un jour, Morlun s'avise de puiser son énergie dans le lien totémique qui unit Spider-Man à l'arachnide auquel il s'identifie. Ezekiel suggère alors à Peter un moyen d'échapper à la créature. Mais Peter préfère assumer ses responsabilités et fait tout son possible pour arrêter lui-même Morlun. Il se retrouve bientôt dans une situation désespérée. Ezekiel qui attend le dernier moment pour intervenir l'aide enfin à triompher de son redoutable adversaire.

Ezekiel s'éclipse ensuite quelque temps jusqu'au jour où Spider-Man, alors dans le Plan Astral, attire malencontreusement l'attention de Shathra, l'incarnation du totem de la guêpe-araignée – l'ennemi naturel de l'araignée. Ezekiel vole de nouveau au secours du héros en grande difficulté face à sa cruelle prédatrice, en le faisant disparaître comme par enchantement au fin fond de l'Afrique.

Là, Ezekiel raconte à Peter l'histoire du Spider-Man originel, le premier d'une longue lignée dont Peter est le dernier représentant en date. Ezekiel lui apprend qu'un saint homme du Ghana, qui avait minutieusement étudié les araignées, avait rejoint le Plan Astral où il était devenu une sorte de dieu-araignée. Et c'est lui qui aurait déclenché plus tard les événements qui allaient amener Peter à hériter de ses fabuleux pouvoirs.

Nom français : EZEKIEL
Véritable nom :
Ezekiel Sims
Première apparition :
ASM #30 (2001) / Spider-Man 28 (Vol. 2) MF (mai 2002)

Taille : 1,82 m
Poids : 82 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blancs

POUVOIRS/ARMES

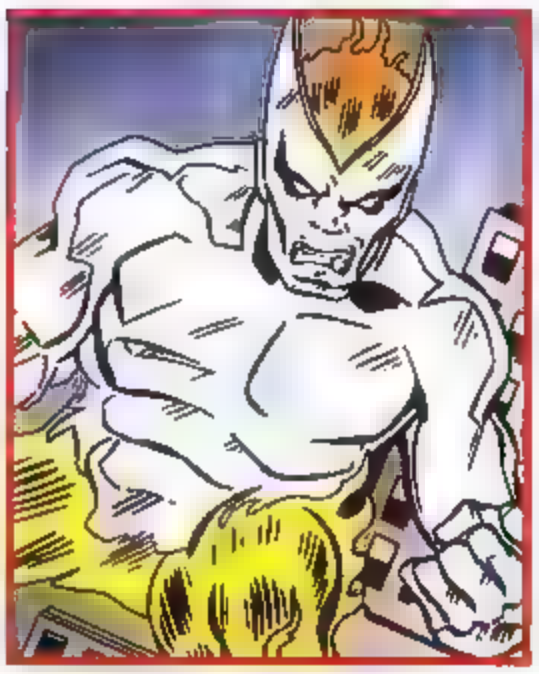
- Agilité, réflexes, force, endurance, équilibre surhumains
- Adhérence aux parois verticales
- Probablement un genre de "sens d'araignée" qui l'avertit du danger

Dessin : John Romita Jr

EQUINOX

Nom français : EQUINOX
Véritable nom : Terence Sorenson
Première apparition : *MTU* #23 (1974) / Titans 22 (septembre 1979)

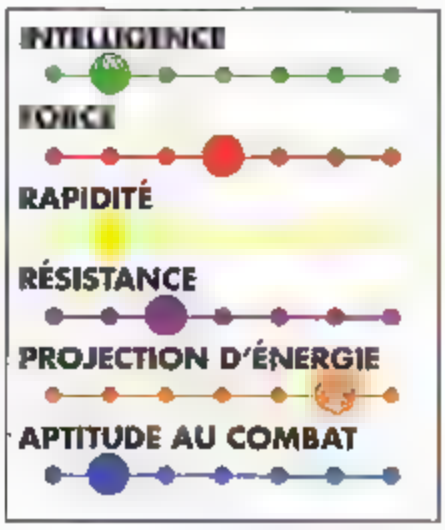
Taille : 1,83 m
Poids : 90 kg



Victime d'une explosion survenue dans le laboratoire de thermodynamique de son père alcoolique, Terence Sorenson se retrouve doté d'incroyables pouvoirs qui lui font perdre la raison. Alors qu'il tente de remédier à son état, il croise sur sa route Spider-Man, Iceberg des X-Men et la Torche (Human Torch). Finalement, le Tisseur réussit à neutraliser ses pouvoirs. Terry reprend une vie normale. Au fil du temps, il recouvre ses capacités qu'il parvient désormais à maîtriser. La fille de Terry, Janet, manifeste bientôt des talents semblables à ceux de son père, provoquant quelques explosions inattendues dans le quartier de Harlem où ils habitent. Terry n'a plus qu'une idée en tête : l'empêcher à tout prix d'agir, quitte à user de violences. Le Faucon (Falcon), Vengeur (Avengers) ailé, lui montrera d'autres façons d'aider sa fille.

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Génère du feu et de la glace



EVIL VERSIONS

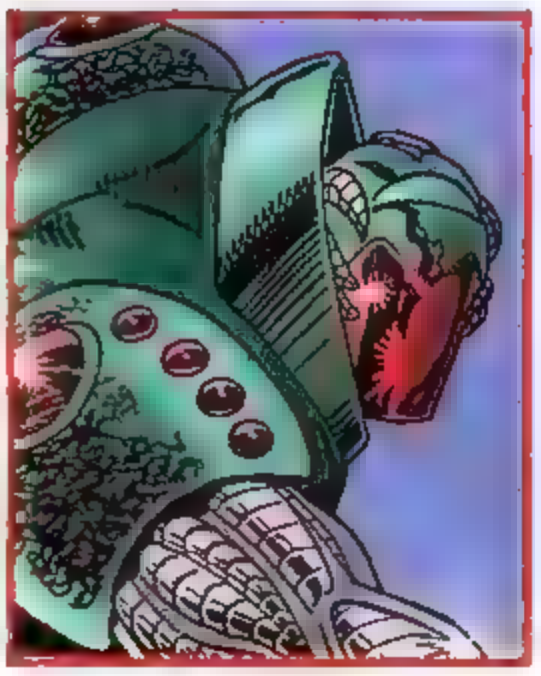
Nom français : EVIL VERSIONS
Première apparition :
ASM #367 (1992) / Strange 291 (mars 1994)

Bloodspider, Deathshield et Jagged Bow sont tous trois des recrues de Taskmaster. Ils ont été formés pour imiter respectivement Spider-Man – avec sa toile et ses pouvoirs d'araignée – Captain America – avec son bouclier et ses qualités de combattant – , et Œil de Faucon des Vengeurs (Avengers) – avec son arc et ses flèches. Un jour, le Tisseur et Solo dévastent une des propriétés de Taskmaster. Ce dernier envoie aussitôt ses protégés aux trousses de leurs illustres modèles. Mais après une brève échauffourée, Spider-Man et Solo capturent leurs trois assaillants qui s'assurent cependant que leur mentor échappe aux héros.

F.A.C.A.D.E.

Nom français : F.A.C.A.D.E
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *WSM* #113 (1994) / Inédite en VF

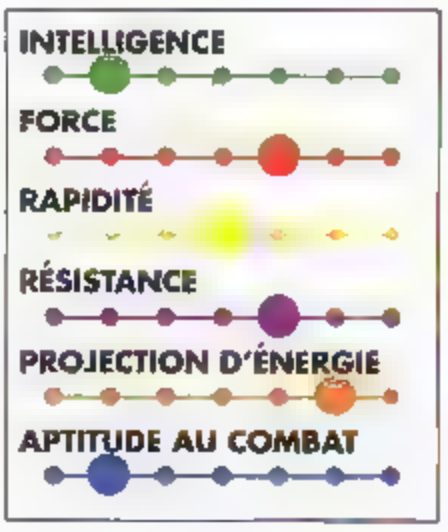
Taille : 2,23 m
Poids : 408 kg



Le Full Acclimation Combat And Defense Explo-skeleton (Explo-squelette de combat et de défense tout terrain) (F.A.C.A.D.E.) est une armure prototype fabriquée par la société Morelle Pharmaceuticals sous l'égide du Dr Thomas Haney. Lors de sa première présentation officielle, l'armure est dérobée et son inventeur meurt accidentellement. Le photographe du Daily Bugle, Lance Bannon, réussit à prendre un cliché du coupable mais est assassiné avant de pouvoir révéler son identité, par le criminel qui se cache sous la redoutable cuirasse. Plus tard, Spider-Man affronte et détruit l'armure, mais on ne saura jamais qui se dissimulait sous la F.A.C.A.D.E.

POUVOIRS/ARMES

- Arcs paralysants anti-chocs
- Systèmes bio-intégrés
- Force techno-organique sismique



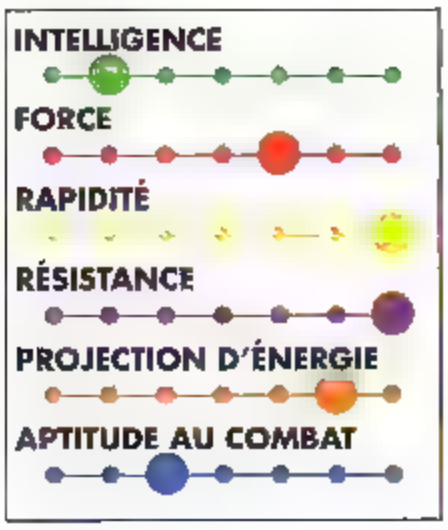
Spider-Man et les Quatre Fantastiques, la première famille au monde d'aventuriers surhumains, ont en commun une longue histoire qui remonte aux débuts du Tisseur. Avec son style inimitable, Spider-Man s'introduit un jour dans la base des Fantastiques, les défie sans complexe et va même jusqu'à leur proposer ses services, une offre qu'ils sont malheureusement obligés de décliner.

Chacun des membres de l'équipe entretient une relation particulière avec Spider-Man. Mr. Fantastic admire le génie des sciences qu'est Peter Parker, l'Invisible le trouve plutôt séduisant, et la Chose respecte tous ceux qui survivent à ses assauts. Quant à la Torche (Human Torch), il est devenu très ami avec le Tisseur après un premier contact assez conflictuel

Au fil des années, Spider-Man a souvent combattu aux côtés des Fantastiques. Avec certains membres du groupe d'origine aujourd'hui temporairement en retrait, Hulk, Wolverine et Ghost Rider II, il a formé les Nouveaux Quatre Fantastiques. Ensemble, ils ont notamment affronté De'Lila. Plus tard, Docteur Strange (Doctor Strange) les a réunis pour fonder les Secret Defenders.

POUVOIRS/ARMES

- Énergie cosmique
- Feu stellaire
- Quasi invulnérable



Nom français : FIRELORD
Véritable nom : Pyreus Kril
Première apparition : *Thor* #225 (1974) / Thor 2 (novembre 1983)

Taille : 1,93 m
Poids : 100 kg

Firelord est sans doute le plus redoutable ennemi que Spider-Man ait jamais vaincu. Parcourant l'espace à la vitesse de la lumière, l'ancien héraut du fameux dévoreur de mondes Galactus s'arrête un jour sur Terre pour se reposer et se livrer à la contemplation. Il ne tarde pas à être pris à partie par une foule de New Yorkais en colère, galvanisés par la propagande anti-mutants amorcée par le gouvernement des États-Unis. Spider-Man passe par hasard dans le coin et s'interpose. Une bagarre éclate et le héros réalise vite qu'il est dépassé. Il continue malgré tout à se battre. Bientôt, arrivent les Vengeurs (Avengers) qui n'en croient pas leurs yeux : Spider-Man est fourbu et lessivé, mais il sort victorieux du combat qui l'opposait à un être capable de détruire une planète entière.

FEMME FATALES

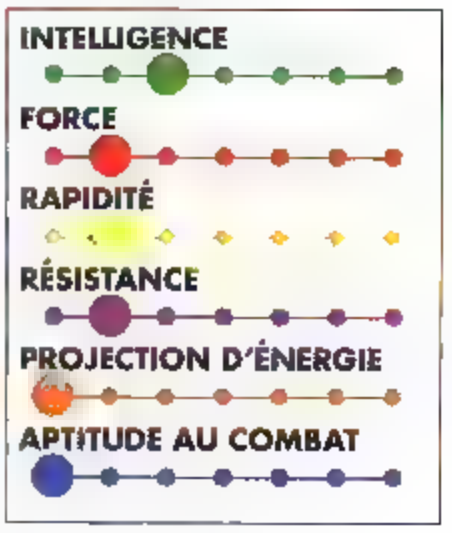
Nom français : FEMMES FATALES
Première apparition : *ASM* #340 (1990) / Strange 267 (mars 1992)

Bloodlust et Whiplash font partie de la Bande des Baddies lorsqu'elles rencontrent pour la première fois Spider-Man. Les Femmes Fatales, qui comptent aussi parmi leurs membres Knockout et Mindblast, travaillent pour le Caméléon (Chameleon) lors d'une aventure qui prive brièvement Spider Man de ses pouvoirs. Le Tisseur recouvre rapidement ses capacités avec l'aide de la Chatte Noire (Black Cat), mais ne parvient pas pour autant à arrêter ses adversaires. Les Femmes Fatales s'appuient sur des armes et des qualités étonnantes qui vont de la rage bestiale et des griffes acérées de Bloodlust à la force surhumaine de Knockout, en passant par le pouvoir télékinésique de Mindblast et les fouets lacérants de Whiplash. Elles s'allieront aux Femizons et rejoindront les nombreux super-vilains qui participent à l'expo sur l'armement organisée par l'AIM (Advanced Idea Mechanics).

VANESSA FISK

Nom français : VANESSA FISK
Véritable nom : Vanessa Fisk
Première apparition : *ASM* #70 (1969) / Strange 67 (juillet 1975)

Taille : 1,73 m
Poids : 57 kg



Vanessa Fisk a toujours désapprouvé les agissements de son mari, le fameux chef de la pègre new-yorkaise surnommé le Caid (Kingpin). Elle l'oblige même à se retirer. Mais elle est victime d'un enlèvement et menacée de mort si le parrain ne reprend pas sa place. Vanessa survit à cette mésaventure mais en perd la mémoire. Daredevil la retrouve et la ramène auprès du Caid qui accepte en échange de ne plus soutenir de candidat politique corrompu. Vanessa se remet lentement avant de partir pour l'Europe. Elle revient brusquement aux États-Unis quand le Caid échappe de justesse à la mort le jour où ses lieutenants tentent de le renverser. Elle s'arrange pour que tous les coupables soient punis et exécute elle-même son propre fils, Richard Fisk. Puis, Vanessa divise l'ancien empire du Caid et quitte de nouveau l'Amérique.

FLY

Nom français : LA MOUCHE
Véritable nom : Richard Deacon
Première apparition : *ASMA* #10 (1976) / Inédite en VF

Taille : 1,80 m
Poids : 90 kg

Suite à une tentative manquée d'enlèvement, Richard Deacon est poursuivi par la police et grièvement blessé par balle. Il se réfugie dans le laboratoire du Dr Harlan Stillwell et oblige le chirurgien à lui sauver la vie en le transformant en un être surhumain. Équipé d'un matériel financé par J. Jonah Jameson, Stillwell lui implante le code génétique d'une mouche ordinaire. Une fois métamorphosé, Deacon élimine le savant et décide d'user de ses pouvoirs nouvellement acquis force, vitesse et endurance surhumaines, notamment à des fins criminelles. Neutralisé par Spider-Man, il se retrouve dans un asile d'où il s'échappe des années plus tard avant d'être assassiné par Scourge.

POUVOIRS/ARMES

- Peut voler
- Angle de vue à 360 degrés
- Adherence à toute surface
- Ailes générant de violentes rafales de vent et des ondes de choc

RICHARD FISK

Le jeune Richard Fisk fréquente les plus prestigieux établissements scolaires des Alpes suisses. Sa famille a bâti son immense fortune grâce aux affaires de son illustre père, le Caid (Kingpin) de New York. Devenu adulte, Richard se jure d'anéantir Wilson Fisk. Sous le nom du Comploteur, il réunit son propre gang et engage une lutte acharnée contre le parrain local. Lors d'une confrontation mémorable avec son père, il lui révèle sa véritable identité. Le choc plonge le Caid dans un état catatonique. Pris de remords, Richard rejoint un temps l'Hydra et se sert de l'organisation pour rendre ses facultés mentales à son père.

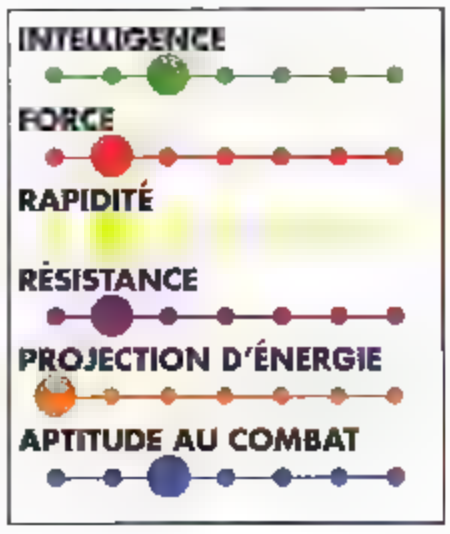
Des années plus tard, Richard revient à New York sous le nom de la Rose, un criminel masqué et érudit qui s'attaque de plus en plus violemment à l'empire du Caïd. Lorsque ce dernier quitte la ville, une guerre des gangs éclate qui voit Jack O'Lantern (Jason Macendale) et le Super-Bouffon (Hobgoblin) devenir des alliés-clés du Caid face à l'Arranger et à Hammerhead. Très vite, la situation dégénère et la police persuade le Caid de revenir pour rétablir l'ordre. Cependant, Richard se fait coincer par un flic ripou qu'il abat. Il se rend compte qu'en voulant combattre son père, il est devenu comme lui. Il finit par se rallier à la cause du Caïd et abandonne l'identité de la Rose.

Plus tard, Richard reprend du poil de la bête et échafaude un nouveau plan avec son ami Alfredo Morelli (Gauntlet). En recourant à la chirurgie esthétique, Alfredo se fait passer pour Richard. Combattant hors pair, il a l'intention de gravir les échelons au sein de l'organisation du Caid pour détruire l'empire criminel de l'intérieur. Mais quand Daredevil et l'Hydra renversent Wilson Fisk, Morelli refuse de céder la place. Sous l'identité de la Rose, Richard l'évince avant de rejoindre le programme fédéral de protection des témoins et de disparaître de la scène criminelle new-yorkaise. Il refait surface quelque temps plus tard, lorsque le Caid reprend les rênes de la pègre.

Richard n'est plus le brillant tacticien d'antan, mais un homme brisé et alcoolique. Il se laisse persuader par Silke, un lieutenant ambitieux et sans scrupules, de prendre part à un coup monté pour assassiner le Caid. Le chef de la mafia échappe de justesse à la mort et Richard se retrouve confronté à sa mère, Vanessa Fisk. Obligée de choisir entre un mari corrompu et un fils déloyal, elle abat Richard.

Nom français :
RICHARD FISK
Véritable nom :
Richard Fisk
Première apparition :
ASM #83 (1964) / Strange 80 (août 1976)

Taille : 1,78 m
Poids : 84 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds



POUVOIRS/ ARMES

- Cuirasse à toute épreuve, résistant même aux balles et à la toile de Spider-Man
- Manie toutes sortes d'armes à feu

Dessin : Alex Maleev

FOOLKILLER

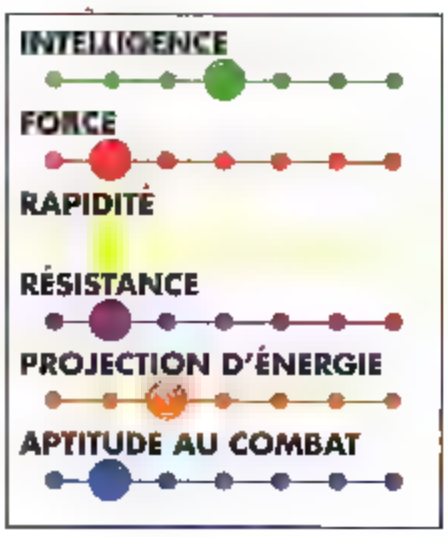
Nom français : FOOLKILLER
Véritable nom : Greg Salinger
Première apparition : *OU* #8 (1977) / l'Inattendu 20 (1980)

Taille : 1,83 m
Poids : 89 kg

Traumatisé par son service militaire, Greg Salinger atterrit en prison pour conduite contraire aux bonnes mœurs. Derrière les barreaux, il découvre l'existence du premier Foolkiller, Ross G. Everbest, parti en croisade contre tous ceux qui n'ont pas l'âme d'un poète. Une fois libéré, Salinger vole l'attirail d'Everbest aux autorités et reprend le flambeau. Après sa sévère défaite face aux Défenseurs (Defenders), il s'inscrit à l'Empire State University où il sympathise avec Peter Parker. Il se livre bientôt à un nouveau déchaînement sanguinaire qui révèle sa double identité et oblige Spider-Man à intervenir. Salinger retourne à l'asile où on le soupçonne, à tort, d'être l'alter ego de Scourge. Plus tard, il trouvera un successeur en la personne de Kurt Gerhardt.

POUVOIRS/ARMES

- Fusil désintégrateur



FOREST HILLS

Nom français : FOREST HILLS
Première apparition : *AF* #15 (1962) / Strange Spécial Origines 133 (janvier 1981)

Quand on pense à New York, on s'imagine toujours des gratte-ciel, une mer de lumières qui clignotent et des gens pressés. Mais de l'autre côté de l'East River, il y a Forest Hills dans le Queens, un quartier résidentiel où les maisons familiales se côtoient le long de rues bordées d'arbres. C'est là que Peter Parker a grandi. À une station de métro du centre, Forest Hills offre aux Parker un havre de paix. La criminalité est moins forte ici qu'au cœur de la Grosse Pomme. Pourtant, c'est dans ce quartier plutôt tranquille que l'oncle de Peter, Ben Parker, a été assassiné chez lui par un cambrioleur. Un drame qui allait à jamais bouleverser la vie du jeune homme et donner naissance à Spider-Man.

DON FORTUNATO

Nom français : DON FORTUNATO
Véritable nom : Fortunato, prénom inconnu
Première apparition : *SM* #70 (1996) / Spider-Man 12 MF (janvier 1998)

Taille : 1,68 m
Poids : 66 kg

Il y a des années, le Caïd (Kingpin) se débarrasse de Don Rigoletto pour renforcer sa mainmise sur la pègre new-yorkaise. Don Fortunato est aussi visé. Plus tard, quand Daredevil démasque le Caïd, Fortunato tente de prendre sa place avec l'aide de l'Hydra et les Killdroids de l'organisation terroriste – et évince Hammerhead, Tombstone et quelques autres rivaux. Il a de sérieux problèmes avec son fils, Jimmy 6, mais son pire ennemi s'appelle la Tarentule noire (Black Tarantula). Il est gravement blessé lorsque le Caïd revient au pouvoir. Aujourd'hui, on ignore ce qu'il est devenu. C'est son fils qui dirige le clan depuis sa disparition.

POUVOIRS/ARMES

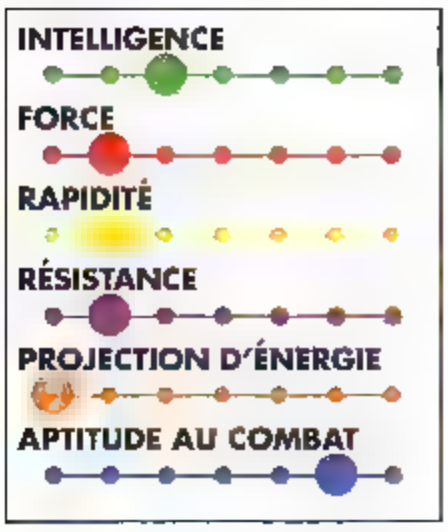
- Horde de criminels armés
- Soutien de l'Hydra
- Loup domestique

Nom français : L'ÉTRANGER
Véritable nom : Rafael Basil Sabitini
Première apparition : *WSM* #15 (1986) / Spidey 103 (août 1988)

Taille : 1,88 m
Poids : 108 kg

POUVOIRS/ARMES

- Provoque des absences temporaires engendrant l'illusion d'être téléporté
- Manifestation ponctuelle d'une force surhumaine
- Art de la dissimulation



Ce mystérieux personnage a une mission simple : organiser des crimes pour qui a les moyens de s'offrir ses services. Pour lui, tuer et voler ne posent aucun problème, du moment que le budget est à la hauteur.

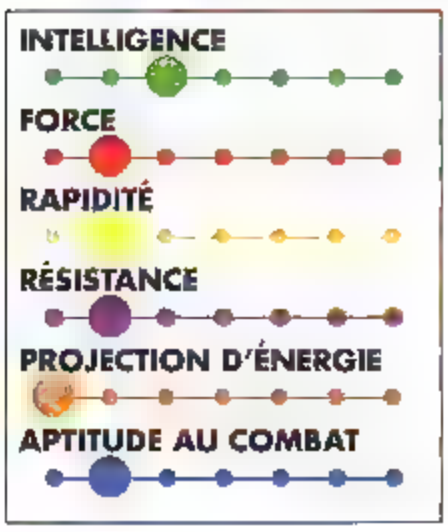
L'Étranger peut aussi être charmeur. Profitant d'une Chatte Noire (Black Cat) dépitée d'avoir été rejetée par Spider-Man, l'ancien époux de Silver Sable persuade un jour la belle de travailler avec lui.

Ses activités l'amènent souvent à affronter le Tisseur, même s'il préfère gagner de l'argent par d'autres biais moins risqués et plus lucratifs. Il agit indirectement à travers des agents tels que Dents de Sabre (Sabretooth), Blaze et un robot à l'image du lieutenant de la police new-yorkaise Kris Keating (Lt. Kris Keating) dont il s'est débarrassé. Plus tard, il a recours à la force armée de sa propre Death Squad. C'est l'Étranger qui a notamment organisé l'assassinat de Ned Leeds qu'il soupçonnait d'être le Super-Bouffon (Hobgoblin) Jack O Lantern (Jason Macendale), qui craignait de se mesurer au Super Bouffon, l'a payé pour le tuer.

FOREIGNER

Nom français : FREDERICK FOSWELL
Véritable nom : Frederick Foswell
Première apparition : *ASM* #10 (1964) / Marvel 5 (août 1970)

Taille : 1,65 m
Poids : 71 kg



Frederick Foswell est un petit homme frêle et timide, journaliste au Daily Bugle. Il profite de sa position, de ses qualités de reporter et de ses relations pour rejoindre les Exécuteurs (Enforcers) et rapprocher les gangs de New York. Il adopte alors le surnom de "Grand Patron", les chaussures à semelles compensées et les costumes à épaulettes, histoire de changer d'image et de ne pas être reconnu. Mais Spider-Man ne tarde pas à le démasquer.

À sa sortie de prison, Foswell retourne au Bugle, sous la direction de J. Jonah Jameson, mais aussi dans la rue où il se fait passer pour un miséreux du nom de Patch. Il découvre ainsi l'identité secrète du Maître du Crime (Crime-Master) et en informe la police. Il aide Spider-Man et les autorités en d'autres occasions et devient parallèlement le meilleur reporter du Daily Bugle. Sous l'apparence de Patch, il est un des premiers à percer à jour la véritable identité du Tisseur et le tout premier à tomber pour avoir mis en scène un stratagème aujourd'hui éculé : une fausse conversation entre Peter Parker et Spider-Man, ponctuée par l'envol d'un pantin au bout d'une toile.

Plus tard, Foswell reprend ses activités initiales et devient le bras droit du Caïd (Kingpin). Mais lorsque les sbires du chef de la pègre tentent d'éliminer Jameson, il ne peut abandonner l'homme qui lui a toujours fait confiance. Et en voulant le protéger, il est abattu par les tueurs du Caïd. Sa fille, Janice Foswell, reprendra ensuite le flambeau et le nom de "Grand Patron". Elle connaîtra le même sort tragique.

FREDERICK FOSWELL

DOMINIC FORTUNE

Nom français : DOMINIC FORTUNE
Véritable nom : Duvid Fortunov
Première apparition : *MP* #2 (1975) / Inédite en VF

Taille : 1,90 m
Poids : 88 kg

Célèbre aventurier des années 30, Duvid Fortunov est volontaire pour devenir le Super-Soldat du gouvernement américain, Captain America. Mais sa candidature est écartée pour cause d'attitude antisémite. Plus récemment, un Dominic Fortune âgé est sorti de sa retraite pour combattre Turner D. Century aux côtés de Spider-Man. Depuis, il prête occasionnellement main-forte au Tisseur. On l'a notamment vu lutter contre le Shocker. Après l'avoir cherché durant des années, il retrouve aussi son amour perdu, Sabbath Raven, avec l'aide du Monte-en-l air et de Silver Sable.

POUVOIRS/ARMES

- Athlète émérite
- Tireur d'élite

FRIGHTFUL FOUR

Nom français : LES TERRIFICS
Première apparition : *FF* #36 (1965) / Marvel 8 (novembre 1970)

Surtout ennemis des Quatre Fantastiques (Fantastic Four), les Terrifics (Frightful Four)sont aussi régulièrement confrontés à Spider-Man. La composition du groupe change plusieurs fois au fil des années. Les criminels tentent même un jour de recruter un Sp.der-Man qui a subi un lavage de cerveau. Plus tard, c'est Electro qui rejoint l'équipe. Les Terrifics essaient alors de piéger les Fantastiques en se servant du Tisseur comme appât. Malgré de nombreux désistements, le Sorcier (Wizard), l'Homme Sable (Sandman) et Trapster sont toujours restés fidèles au poste. Parmi les membres occasionnels, on compte la Brute, Constrictor, Deadpool, le Chevalier Noir (Dreadknight), Hydro-Man, Klaw, Llyra, Man-Bull, Médusa, un robot à l'image du Punisher, le Fantôme Rouge (Red Ghost), She-Thing, Taskmaster, Thundra et Titania.

FROG-MAN

Nom français : L'HOMME-GRENOUILLE
Véritable nom : Eugène Paul Colorito Patilio
Première apparition : *MTU* #121 (1982) / Nova 87 (avril 1987)

Taille : 1,73 m
Poids : 84 kg

Lorsque son criminel de père prend sa retraite, le jeune Eugène revêt son costume et part en croisade contre les malfaiteurs. Sans grand succès. Il apporte une aide maladroite et peu constructive à Spider-Man et à la Torche (Human Torch) face à Speed Demon. Il ruine les efforts du Tisseur qui cherche à arrêter Lapin Blanc (White Rabbit) et facilite involontairement l'évasion de Thunderball. Puis, il rejoint brièvement l'éphémère groupe de super-héros des Misfits. Quand Eugène parvient enfin, par hasard, à être d'un quelconque secours à Spider-Man débordé par Lapin Blanc et Walrus, son père reconnaît le bien-fondé de la lutte de son fils contre les criminels.

POUVOIRS/ARMES

- Ressorts électroniques
- Système de pilotage intégré
- Exosquelette augmentant la force

Nom français : NICK FURY
Véritable nom : Nicholas Joseph Fury
Première apparition : *FHHC* #1 (1963) / Choc 1 (1972)

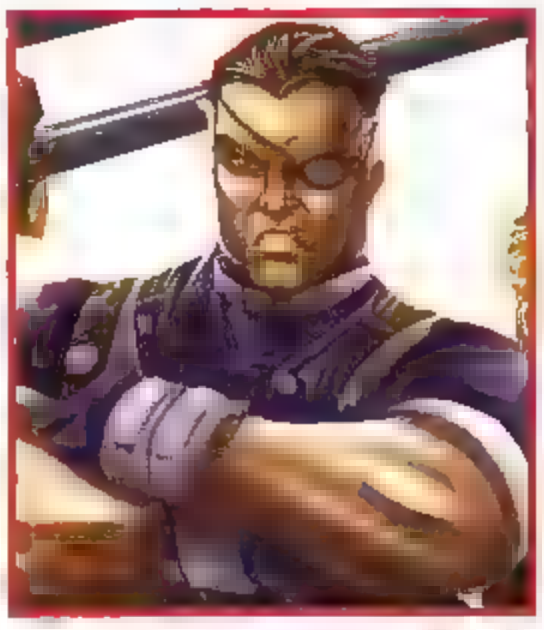
Taille : 1,85 m
Poids : 102 kg

POUVOIRS/ARMES

- Parachutiste, Ranger, Béret Vert, Béret Noir, spécialiste en démolition et véhicules
- Expert dans toutes formes de combat

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Le "Strategic Hazard Intervention Espionage Logistics Directorate" est une agence d'espionnage internationale chargée de protéger le monde libre contre toutes sortes de menaces, en particulier celles que représentent des organisations comme l'Hydra ou le groupement de scientifiques appelé Advanced Idea Mechanics. Dirigé par le colonel Nick Fury, le S.H.I.E.L.D. peut être un solide allié des super-héros comme leur pire ennemi. Vétéran de l'espionnage, dur à cuire au langage direct, il révolutionne les techniques des services secrets. Fury a combattu aux côtés de Spider-Man face à la Vipère et à Docteur Octopus (Doctor Octopus) et connaît la double identité du héros.



NICK FURY

Nom français : FUSION
Véritable nom : Markley, prénom inconnu
Première apparition : *PPSM* #30 (2001) / Spider-Man 28 (Vol. 2) MF (mai 2002)

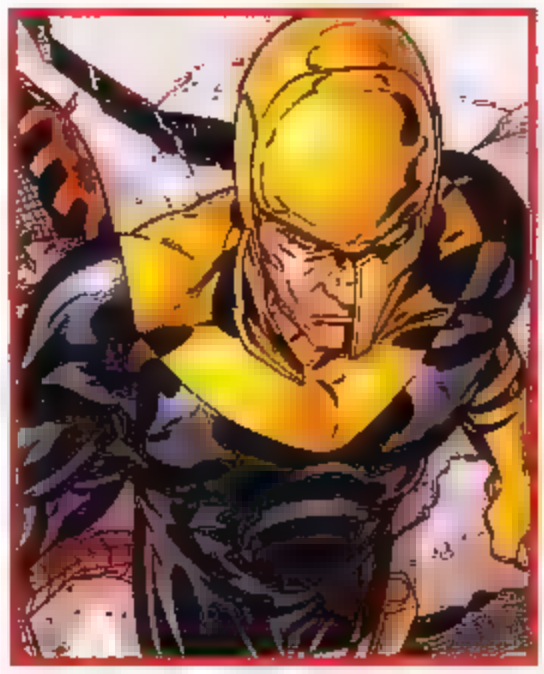
Taille : 1,83 m
Poids : 86 kg

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle les perceptions d'autrui
- Neutralise le sens d'araignée de Spider-Man
- Bâton investi d'un pouvoir

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Le jeune fils de Fusion, Jeremy, meurt en voulant imiter son idole, Spider-Man. Dès lors, Markley n'a plus qu'une idée en tête : se venger du Tisseur qu'il rend responsable de la disparition de son enfant. Grâce à ses pouvoirs, Fusion fait croire à Spider-Man qu'il possède les talents conjugués de plusieurs héros et criminels. Persuadé d'avoir le cou brisé, le Monte-en-l'air n'en parvient pas moins à sonder la véritable nature de son adversaire et à l'écraser. Plus tard, Fusion oblige le Docteur Octopus (Doctor Octopus) à travailler pour lui. Mais il réalise vite que Doc Ock feint de lui obéir pour servir ses propres intérêts. Finalement, Ock manque de tuer le pauvre Fusion.



FUSION

Nom français : FUSION (LES MONSTRES JUMEAUX)
Véritable nom : Hubert et Pinky Fusser
Première apparition : *ASM* #208 (1980) / Strange 163 (juillet 1983)

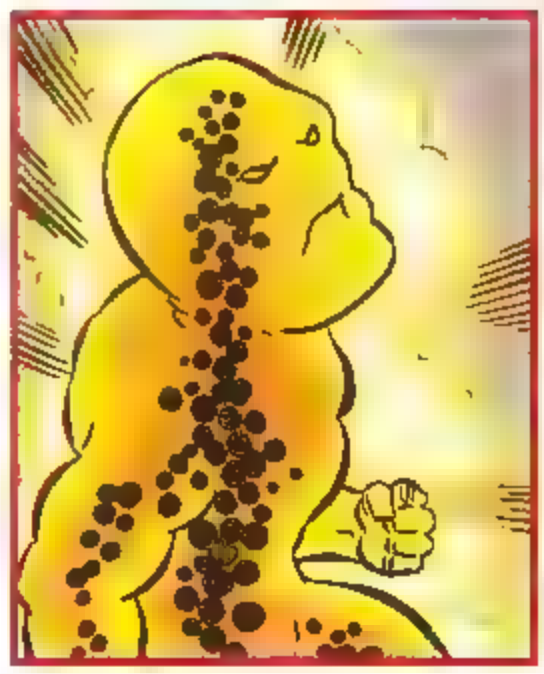
Taille : 1,22 m
Poids : 36 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Quasi invulnérable
- Absorption d'énergie
- Décomposition de structures chimiques

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Atteints tous deux de nanisme, les jumeaux Hubert, physicien nucléaire, et Pinky, portier, fusionnent suite à un incident survenu lors d'une expérience menée sur un accélérateur de particules. Si leur pouvoir nouvellement acquis réjouit au plus haut point Hubert, il rebute totalement Pinky. C'est Hubert qui contrôle mentalement l'être né de la fusion des jumeaux et qui le pousse à se livrer au saccage. Mais avec l'aide de Spider-Man, Pinky réussit à se séparer de son frère. Ils se retrouvent plus tard dans le laboratoire du Stranger, avec d'autres surhumains terrestres. Ils en sortiront grâce à Quasar des Vengeurs (Avengers) avant de retourner dans leur monde d'origine.



FUSION (TWIN TERROR)

GAUNTLET

Nom français : GAUNTLET
Véritable nom : Alfredo Morelli
Première apparition : *ASM* #282 (1986) / Strange 215 (novembre 1987)

Taille : 1,83 m
Poids : 82 kg

Alfredo Morelli est un vieil ami et allié du fils du Caïd (Kingpin), Richard Fisk. Inventeur et utilisateur de technologies nouvelles, il permet à ce dernier d'amasser une véritable fortune. Plus tard, Alfredo marche sur les traces de Richard, prend la place du Caïd et démantèle son empire. Il a pris le contrôle du territoire de Wilson Fisk et ne compte pas s'arrêter là. Mais Richard ne le voit pas du même œil et ruine les ambitions de son ancien ami. Alfredo dérobe alors les gants de Nightwatch et se baptise Gauntlet. Il finira en prison.

POUVOIRS/ARMES

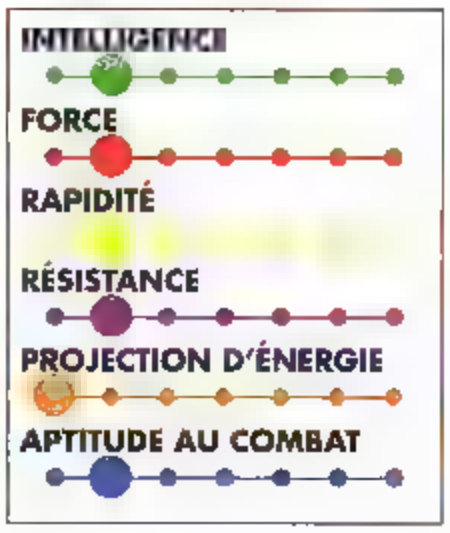
- Excellent boxeur
- Gant investi d'un pouvoir

BLACKIE GAXTON

Nom français : "BLACKIE" GAXTON
Véritable nom : "Blackie" Gaxton, prénom inconnu
Première apparition : *ASM* #11 (1964) / Marvel 6 (septembre 1970)

Taille : 1,83 m
Poids : 138 kg

Criminel de bas étage, "Blackie" Gaxton n'en amène pas moins Bennett Brant à contracter une dette de jeu considérable. Et quand il se retrouve derrière les barreaux, Gaxton oblige l'avocat à organiser son évasion avec le Docteur Octopus (Doctor Octopus). Spider-Man poursuit les deux fugitifs et réussit à ramener Gaxton en prison, mais Bennett meurt d'une balle perdue dans la fusillade. Traumatisée par la mort de son frère descendu sous ses yeux, Betty Brant ne supporte plus la vue ni la simple pensée du Tisseur. Ce sera le début de la fin de l'histoire d'amour entre Betty et Peter Parker.



GIBBON

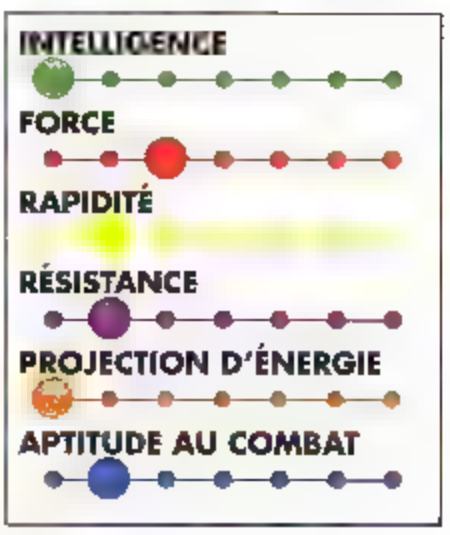
Nom français : LE GIBBON
Véritable nom : Martin Blank
Première apparition : *ASM* #110 (1972) / Strange 99 (mars 1978)

Taille : 1,95 m
Poids : 113 kg

L'acrobate de cirque Martin Blank rêve de s'associer à Spider-Man. Rejeté par le Tisseur, il s'allie à Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter). Ce dernier augmente les pouvoirs de son protégé en lui faisant boire un bouillon à base d'herbes et l'envoie combattre Spider-Man. Martin reçoit une bonne leçon. Dans l'espoir de prouver qu'il n'est pas un incapable, il défie de nouveau le héros. Mais le Scarabée (Beetle) attaque le Tisseur et le Gibbon décide de lui venir en aide. Puis, il rejoint un groupe ennemi de Spider-Man (Legion of Losers), avant de changer de camp lui et le Grizzly et de soutenir le Monte-en-l'air face au Kangourou II (Kangaroo II) et à Ocelot (Spot).

POUVOIRS/ARMES

- Force, agilité et rapidité moyennes
- Technique de combat similaire à celle d'un gibbon
- Lien naturel avec les animaux



Nom français : GLORY GRANT
Véritable nom : Gloria Grant
Première apparition : *ASM* #140 (1985) / Strange 112 (avril 1979)

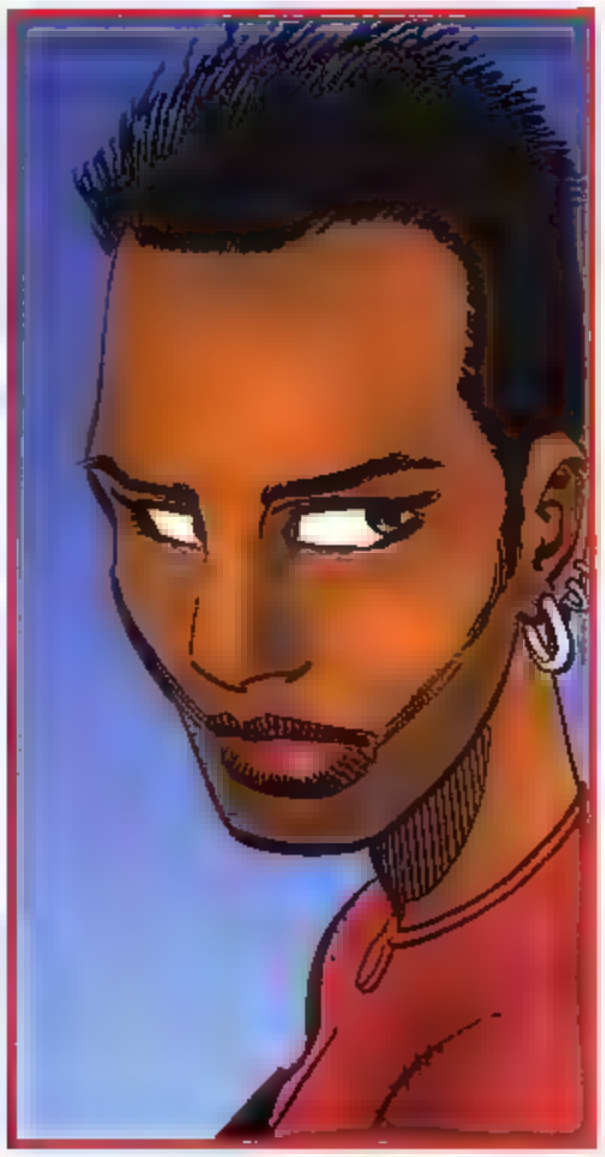
Taille : 1,73 m
Poids : 79 kg

C'est Liz Allan (Liz Osborn) qui amène Peter Parker à prendre un appartement dans le Lower West Side, sur le même palier que la séduisante Glory Grant.

Quand Betty Brant quitte le Daily Bugle pour épouser Ned Leeds, J. Jonah Jameson a du mal à lui trouver une remplaçante capable de supporter ses sautes d'humeur. Après plusieurs tentatives infructueuses, Peter suggère à Glory de postuler et elle s'avère tout à fait à la hauteur.

Durant la guerre des gangs entre les frères Lobo (Lobo Brothers) et le Caïd (Kingpin), Glory s'éprend d'Eduardo Lobo. Lors d'une bagarre entre Spider-Man et ce dernier, elle tire un coup de feu et tue accidentellement son amant. Reconnaissant de l'avoir sorti d'un mauvais pas, le héros la remercie quand il réalise que c'est, en fait, lui qu'elle visait. Depuis, Glory voue une haine profonde au Tisseur, tout en étant très amie avec Peter Parker.

Glory évite de justesse d'être possédée à jamais par l'âme de Calypso grâce à l'intervention de Spider-Man et Shotgun, ce qui semble atténuer sa rancœur envers le Monte-en-l'air. On l'a vu récemment sortir avec Randy Robertson.



GLORY GRANT

Nom français : GRAND JEU
Première apparition : *ASS* #2 (1995)

Dans le Grand Jeu, des êtres surhumains s'affrontent en combat singulier pour remporter des points, gravir des échelons, connaître la fortune et la gloire, souvent au péril de leur vie. Financées par des sponsors richissimes tels que James Johnsmeyer et arbitrées par l'élégant Henri, ces rencontres sont organisées dans le monde entier.

Joystick, le Rhino, El Toro Negro, la Muse et Polestar sont parmi les premiers concurrents. On oblige parfois des candidants à participer contre leur gré. Ainsi Ben Reilly et Phil Urich se retrouvent-ils un jour jetés dans la bataille.

S'alignent aussi sur les rangs le Roller Skater (Rocket Racer), le Rôdeur (Prowler), Jack O'Lantern II et Nightwatch, Chance et Cardiac jouant les trouble-fêtes par appât du gain ou désir de vengeance. Une triste affaire qui coûtera la vie à Nightwatch et Polestar et laissera le Rôdeur infirme.

Un jour, on apprend que Johnsmeyer mêle le sport à la haute finance et se sert de concurrents sans scrupules pour faire assassiner les dirigeants de sociétés mûres pour le rachat. Ses co-sponsors réalisent que la vie humaine n'est pas la seule chose en jeu dans ces rencontres et qu'ils peuvent perdre leurs compagnies et tous leurs investissements. Très vite les duels prennent fin.

GREAT GAME

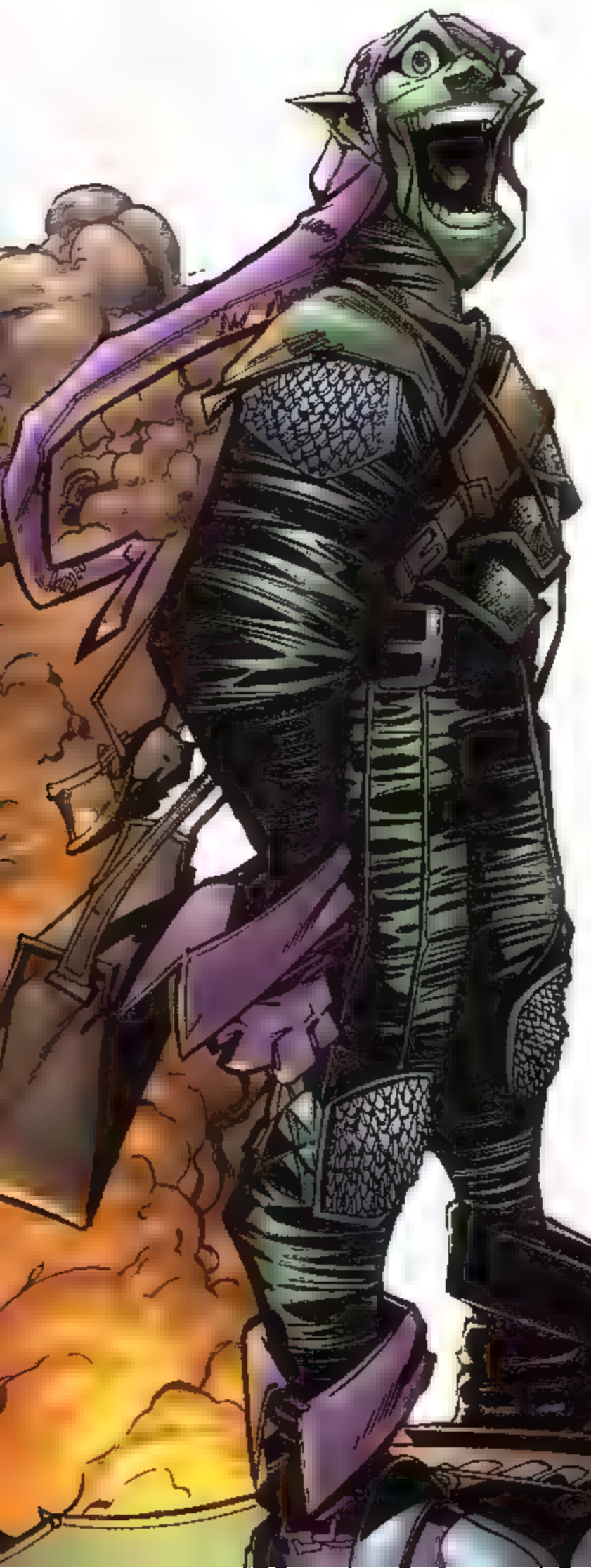
GREEN GOBLIN

Nom français :
LE BOUFFON VERT
Véritable nom :
Norman Osborn
Première apparition :
ASM #14 (1964) / Marvel 9 (décembre 1970)

Taille : 1,80 m
Poids : 84 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Châtain-roux

POUVOIRS/ARMES

- Force et rapidité surhumaines
- Facteur autoguérisseur
- Armure
- Planeur
- Gants produisant des décharges électriques
- Bombes-citrouilles
- Grenades fantômes hallucinogènes
- Chauves-souris tranchantes



Équipé d'armes tranchantes comme des rasoirs, doté d'une force surhumaine et poussé par une folie meurtrière, le Bouffon Vert est depuis longtemps l'ennemi le plus dangereux de **Spider-Man**. Mais ce n'est que deux ans après leur première rencontre que Peter Parker découvre la véritable identité du criminel : Norman Osborn, le richissime industriel et père de son camarade de chambre et meilleur ami, **Harry Osborn**.

Norman découvre un jour que son associé, **Mendel Stromm**, détourne des sommes d'argent au sein de leur compagnie. Le professeur finit en prison et Norman prend alors seul le contrôle de la florissante Oscorp et s'approprie le sérum expérimental que Stromm a mis au point pour augmenter la force physique. Il essaie de le tester sur lui, mais le produit lui explose au visage, le dotant par la même occasion d'aptitudes surhumaines... au détriment de sa santé mentale. Il se transforme dès lors en un être fourbe et diabolique.

Métamorphosé par la formule du Bouffon, Norman entreprend de devenir le chef de la pègre new-yorkaise. Il s'attaque d'abord à Spider Man, histoire d'asseoir sa réputation en éliminant le héros. Il charge **Heasdman** de faire le sale boulot. Vaine tentative. Norman décide donc de s'en occuper personnellement. S'appuyant sur les moyens et la technologie de sa société, il se fabrique un costume grotesque inspiré du monstre aux allures de bouffon qui le terrorisait dans ses cauchemars d'enfant. Épaulé par les Exécuteurs (**Enforcers**), le Bouffon Vert affronte Spider-Man pour la première fois. Il essuiera trois défaites successives. Même allié au Maître du Crime (**Crime-Master**), il échoue lamentablement. Mais il ne renonce pas pour autant.

Dessin : Humberto Ramos

Norman élabore un fluide qui neutralise le sens d'araignée du Tisseur, puis le prend en filature. Et au moment où le héros reprend l'apparence de Peter Parker, il l'attaque. Pris par surprise, Peter est aisément mis hors d'état de combattre et le Bouffon l'emmène dans son repaire secret. Ivre de mépris et d'arrogance, le criminel déverse son fiel sur son ennemi. Profitant du délire mégalomaniaque de ce dernier, Peter se libère de ses liens. Une bagarre s'ensuit au cours de laquelle Norman est électrocuté et perd partiellement la mémoire. Tous ses souvenirs s'envolent, y compris celui de l'identité de Peter. Spider Man décide de cacher à son ami Harry la vérité sur la double vie de son père. Aussi ôte-t-il précipitamment son costume à son adversaire et dissimule-t-il sa découverte aux autorités.

Dessin : John Romita Jr

Malheureusement pour Peter, l'amnésie de Norman s'avère aussi instable que sa santé mentale. Et sous l'effet du stress ou à la vue du Bouffon, ses accès de démence et ses souvenirs ressurgissent brusquement, exacerbés par une haine profonde et maladive pour Spider-Man. Lors de leurs rencontres suivantes, Peter exploite ce déséquilibre mental pour ramener brutalement et brièvement Norman à la raison. Mais l'incident se renouvelle et le Bouffon, qui commence à voir clair dans le jeu du Tisseur, devient de plus en plus insidieux.

Dessin : Tom Sale

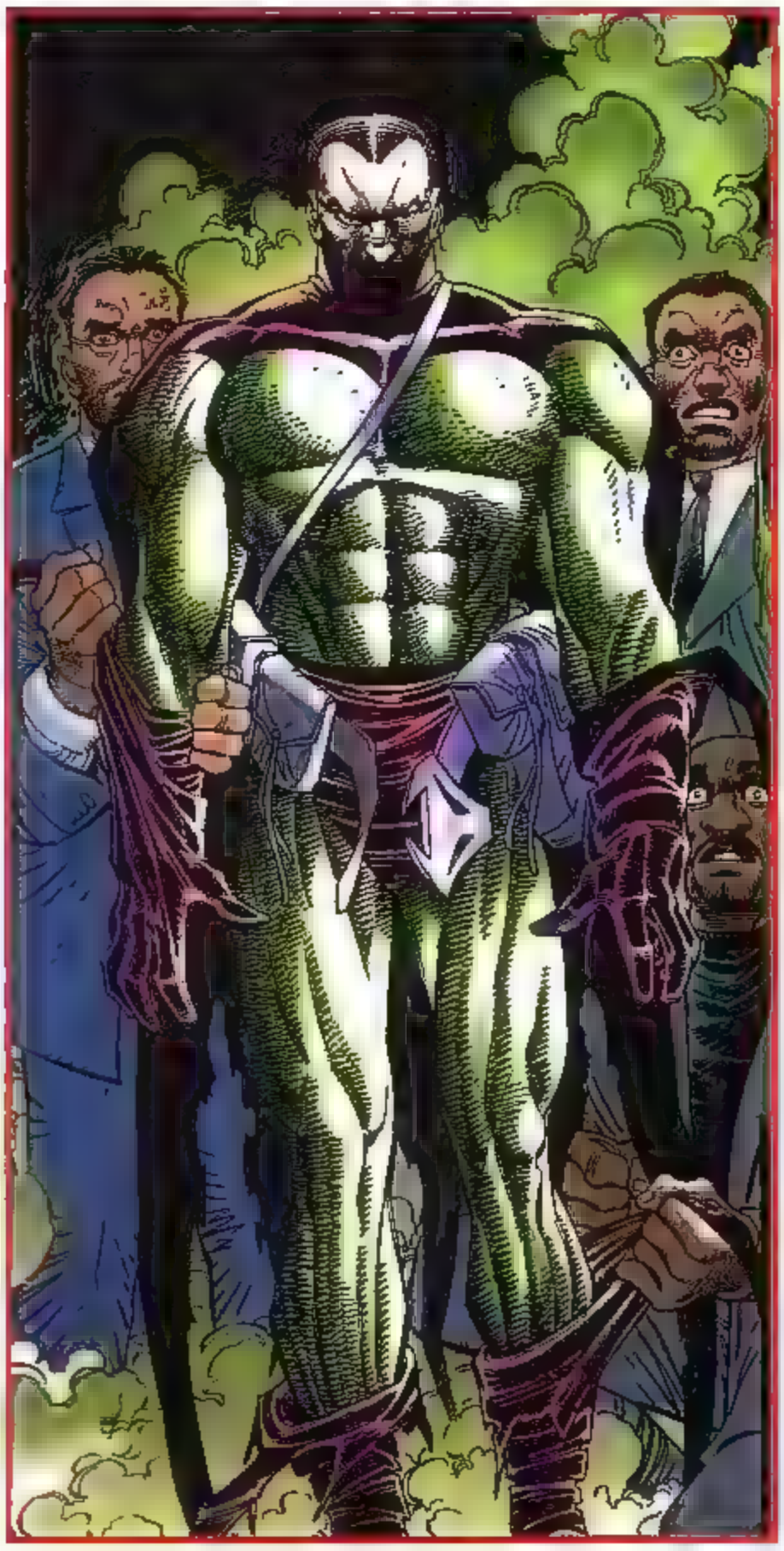
Connaissant l'identité civile de Spider-Man, le criminel décide de l'atteindre à travers les personnes qui lui sont chères. Il enlève donc la petite amie de Peter, Gwen Stacy, et l'entraîne jusqu'au sommet du pont de Brooklyn. Le héros vole au secours de la jeune femme, mais le Bouffon la pousse dans le vide. Spider-Man la rattrape avec sa toile, mais en stoppant sa chute, lui brise le cou. Dévasté, il livre alors une bataille mémorable contre son ennemi. Mais au moment de lui asséner le coup fatal, il se retient. Abattu, couvert de sang et feignant de se rendre, le Bouffon tente de transpercer le Monte-en-l'air avec l'extrémité tranchante de son planeur téléguidé. Mais alerté par son sens d'araignée, le héros évite de justesse l'engin qui empale Norman, victime de son propre machiavélisme.

À l'insu de Spider-Man, Harry assiste à la scène. Après le départ du Tisseur, il enlève son costume au Bouffon pour préserver la réputation de son père, même après sa mort. Convaincu que le héros est responsable du décès de son paternel, il jure de le venger et reprend le flambeau peu après.

GREEN GOBLIN

On croira pendant longtemps que Norman est mort à l'issue de la bataille qui l'a opposé à Spider Man sur le pont de Brooklyn. Mais les produits chimiques qui l'ont aliéné et lui ont donné une force extraordinaire l'ont aussi doté d'une aptitude à cicatriser. Et sa blessure à la poitrine, transpercée par son planeur, se referme alors qu'il est à la morgue. Il remplace alors son cadavre par celui d'un clochard assassiné et le tour est joué. De retour dans son repaire, Norman surprend son fils Harry en train d'endosser le costume du Bouffon et jurer de se venger de Spider-Man. Préférant laisser la place à son successeur, il s'enfuit en Europe.

C'est à cette époque que Norman rejoint une société secrète, les Scriers, dont il prend rapidement le contrôle. Sa haine pour Peter ne cesse de grandir et il échafaude un plan pour détruire psychologiquement son ennemi en se servant de ses nouveaux acolytes. Il envoie un Scrier en Amérique aider un des professeurs de Peter, le Dr Miles Warren (Jackal), à fabriquer des clones de Gwen et Peter. L'opération est un succès et Warren ne tarde pas à organiser au Shea Stadium une rencontre entre le héros et son double. Persuadé qu'il a tué son adversaire, Spider-Man jette son corps inanimé dans une cheminée d'usine. Mais le clone respire toujours et reprend bientôt conscience. Il vivra cinq ans comme un vagabond sous le nom de Ben Reilly.



Dessin : John Romita Jr

Harry finit par succomber aux effets toxiques d'une formule du Bouffon réactualisée. Norman revient alors aux États Unis. Au même moment, le Chacal et Ben refont surface dans la vie de Peter. Retrouver son double après toutes ces années est un véritable choc pour notre héros qui est dans le même temps victime des sombres manœuvres de Norman, visant à lui faire croire qu'il est un clone et que Ben est le vrai Spider-Man. Le Bouffon espère l'anéantir en lui faisant cette fausse révélation, mais c'est l'effet inverse qui se produit. Spider-Man passe allègrement le relais à Ben et part s'installer à Portland, trop heureux de pouvoir enfin mener une vie "normale" et paisible aux côtés de son épouse Mary Jane Watson. Furieux, Norman renonce au harcèlement psychologique et sort de l'ombre.

Peu après, le Bouffon défie Ben et Peter à visage découvert, brisant tous les espoirs de Spider-Man qui croyait être définitivement débarrassé de son pire ennemi. Dans la bagarre, Ben est tué en voulant protéger Peter. Son corps se désintègre presque instantanément, preuve qu'il n'était bien qu'un clone. Troublé par la réapparition soudaine d'un Bouffon plus dément que jamais, Peter échappe de justesse à la mort.

Avec le retour du Bouffon, Norman revient lui aussi sous les projecteurs. Il invente une histoire et reprend le contrôle de son empire industriel qui était passé entre les mains de sa belle-fille, Liz Osborn. Redevenu le tout-puissant dirigeant d'Oscorp et de sa filiale Multivex, il rachète le Daily Bugle et se sert du journal pour salir la réputation de

Spider-Man. Sa soif de puissance l'amène à rejoindre le Rassemblement des Cinq, une cérémonie au cours de laquelle chaque personne présente reçoit, au hasard, une part de pouvoir, de savoir, d'immortalité, de déraison ou de mort. Contrairement à ce qu'il espérait, Norman n'en sort que plus fou. Il retrouve plus tard son ennemi de toujours dans une bataille acharnée qui se solde par la destruction de l'immeuble du Bugle.

Dessin : Humberto Ramos

Grâce à l'intervention de ses fidèles Scriers, Norman s'en tire vivant. Des patches lui rendent quelque peu la raison. Pendant que l'industriel se remet, J. Jonah Jameson reprend le contrôle du Bugle. Norman réalise bientôt que Peter est le fils dont il a toujours rêvé, studieux, inventif, déterminé et travailleur, le contraire de Harry qui a du mal à gérer sa vie. Résultat, au lieu d'éliminer son ennemi juré, il décide de le façonner à son image pour en faire un héritier digne du Bouffon. Il essaie alors de corrompre Peter et de le remplir de haine en le poussant jusqu'à ses derniers retranchements. Mais il sous-estime le jeune homme. Et il a beau le bourrer de drogues, notre héros ne cède pas. La manipulation ne marche plus.

Assoiffé de vengance, Norman décide de miser tout ce qu'il a construit sur un coup de dé final. Il s'en prend aux amis et à la famille de Peter, à commencer par Flash Thompson victime d'un accident de voiture qui le plonge dans le coma. Puis, le Bouffon provoque Spider-Man en menaçant d'éliminer tous les êtres qui lui sont chers : Mary Jane, sa tante May Parker et même son propre petit-fils, Norman Osborn Jr. Le Tisseur avoue à son ennemi qu'il devrait le haïr pour avoir tué Gwen, mais il salirait la mémoire de son premier amour s'il se laissait aller à un tel sentiment. Alors qu'il tient Norman à sa merci, il refuse de céder à la colère et quitte le champ de bataille. Déconcerté par la force de caractère de Peter, le Bouffon finit par comprendre que Spider-Man n'entrera jamais dans le cercle vicieux de la violence et qu'il ne pourra pas le vaincre s'il refuse de combattre. Après toutes ces années, Norman reconnaîtrait-il la futilité de ses actes ? Qui sait ? En tout cas, seul le temps nous dira ce que l'avenir réserve à ces deux ennemis jurés.

GOLDBUG

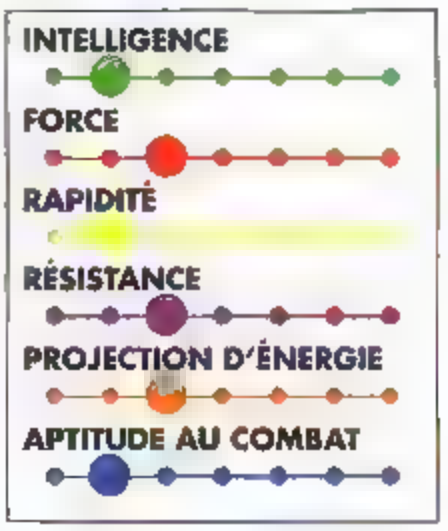
Nom français : GOLDBUG
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *LCPM* #41 (1977) / Power Man 2 (1981)

Taille : 1,75 m
Poids : 77 kg

Ce criminel obsédé par l'or représente une moindre menace. Un jour, suite à un affrontement avec Spider-Man, des radiations émises par l'or qu'il tente de dérober le contaminent. Mais le Tisseur n'est pas son seul ennemi. Cage et Hulk, entre autres, ont aussi eu affaire à lui. On se souvient de l'épisode où il a essayé de s'emparer d'un immeuble en or érigé par le Beyonder et qui avait atterri sous l'eau. Namor, le Prince des Mers (Sub-Mariner), lui en a vite fait passer l'envie.

POUVOIRS/ARMES

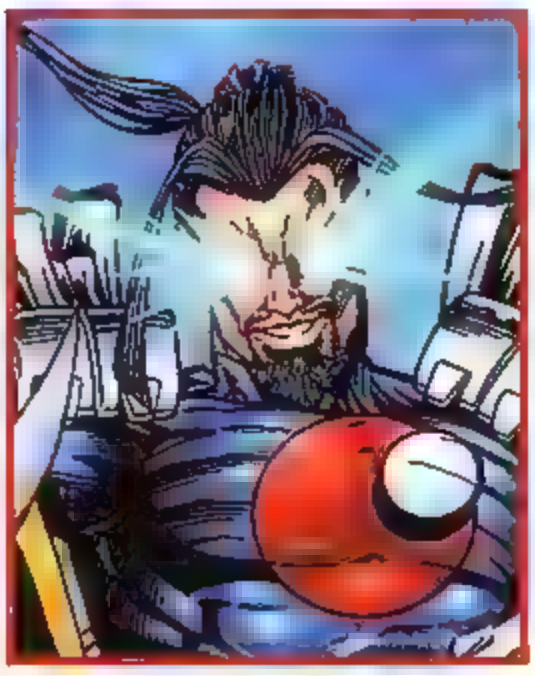
- Exosquelette en or
- Fusil recouvert d'une couche en or
- Aéroglisseur



GRAVITON

Nom français : GRAVITON
Véritable nom : Franklin Hall
Première apparition : *A* #158 (1977) / Vengeur 9 (juillet 1986)

Taille : 1,85 m
Poids : 90 kg



Suite à un accident de laboratoire, le chercheur Franklin Hall se retrouve doté du pouvoir de contrôler la gravité. Désormais rebaptisé Graviton, il croise régulièrement les Vengeurs (Avengers) sur sa route. Engagé pour éliminer Spider-Man, il combat le Tisseur à trois reprises. La première fois, il pulvérise l'immeuble du Daily Bugle et manque de tuer le héros. Puis, il essuie une cuisante défaite face à Cosmic Spider-Man. Enfin, le Monte-en-l'air l'aveugle avec sa toile. Plus tard, fort de nouveaux talents et de plus hautes ambitions, il décide de remodeler la planète à son image. Tenu en échec par les Thunderbolts, il se sacrifie, apparemment, pour empêcher l'extradimensionnel P'Tah d'user de ses pouvoirs pour envahir la Terre.

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle la gravité
- Projette des gravitons

GRIZZLY

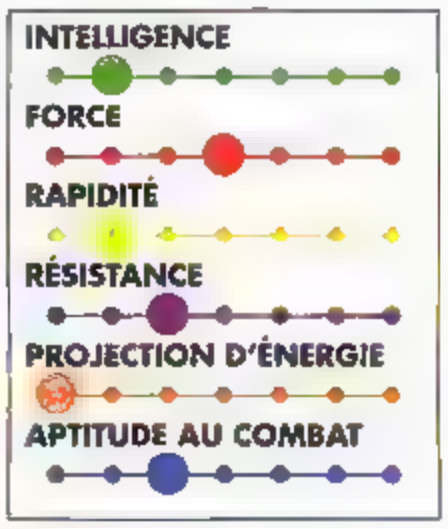
Nom français : LE GRIZZLY
Véritable nom : Maxwell Markham
Première apparition : *ASM* #139 (1974) / Strange 112 (avril 1979)

Taille : 2,05 m
Poids : 131 kg

Les méthodes violentes du lutteur professionnel Maxwell Markham attirent l'attention de J. Jonah Jameson qui le condamne publiquement et parvient à le faire interdire dans le milieu sportif. Équipé d'un exosquelette fabriqué par le Chacal (Jackal), Markham rencontre pour la première fois Spider-Man alors qu'il s'en prend à Jameson. Après de multiples déconvenues, le Grizzly réunit la Spider-Man Revenge Squad (Legion of Losers). Puis, avec le Gibbon, il change son fusil d'épaule et finit par aider Spider-Man à neutraliser ses acolytes. Il combattra les criminels un temps, avant de repasser du côté des hors-la-loi, déçu par la vie.

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine



HAMMERHEAD

Hammerhead débute comme tueur au sein de la Maggia. À l'issue d'une violente échauffourée, il s'effondre le crâne en miettes. Le Dr Jonas Harrow (Dr. Jonas Harrow) le découvre au fond d'une ruelle et s'occupe de lui. Il lui fabrique un crâne d'acier La dernière chose que Hammerhead voit avant de perdre connaissance est l'affiche d'un film des années 20. Et lorsqu'il se réveille après l'opération, il n'a plus qu'une obsession : ressembler aux gangsters du début du siècle. Il s'habille comme eux et utilise les mêmes armes. De plus, les dommages qu'a subis son cerveau l'ont rendu violent et fantasque et lui ont ôté tout souvenir de sa vie précédente.

Nom français :
HAMMERHEAD
Véritable nom : Inconnu
Première apparition :
ASM #113 (1972) / Strange 100 (avril 1978)

Taille : 1,78 m
Poids : 88 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Noirs

Quand le Caid (Kingpin) cède sa place à la tête de la pègre new-yorkaise, une guerre des gangs oppose les forbans de Hammerhead aux sbires du Docteur Octopus (Doctor Octopus). Spider-Man intervient et aide la police à arrêter Doc Ock, mais Hammerhead réussit à leur échapper. Le Chacal (Jackal) lui propose de travailler pour lui, mais il préfère défier Octopus qui vient de sortir de prison et qui, comme lui, veut mettre le grappin sur une centrale nucléaire canadienne dont a hérité May Parker. La bataille s'achève sur une explosion et on croit les deux hommes morts. Mais Doc Ock n'est pas touché. Hammerhead, lui, disparaît du paysage, mais pas pour longtemps. Son fantôme revient hanter son vieil ennemi qui tente de le pulvériser avec un accélérateur de particules. Mais l'effet contraire se produit et Hammerhead reprend une forme tangible.

POUVOIRS/ ARMES

- Crâne d'acier
- Manie mitrailleuses et autres armes lourdes

Si le Caid, Don Fortunato et Silvermane sont surtout intéressés par le profit et considèrent la violence comme un moyen d'arriver à leurs fins, Hammerhead et ses gangsters, eux, se délectent de carnages. Mais un événement l'oblige un jour à se remettre en question. La Tablette de Vie (Lifeline Tablet), promesse d'une vie éternelle, est un objet très convoité et le criminel en a besoin. Il lui faut un remède pour soigner sa sœur, atteinte d'un cancer. Il met alors au point un produit, le boit et se retrouve aussitôt doté de la conscience cosmique et de l'aptitude à altérer la réalité à sa guise. Incapable de contrôler le phénomène, il redevient normal avant de pouvoir concentrer toutes ses forces nouvellement acquises sur sa sœur avec laquelle il a fusionné. Mais grâce à une autre concoction élaborée par Spider-Man, la jeune femme est finalement sauvée. Hammerhead se laisse conduire en prison, satisfait, peut être pour la première fois de sa vie, de la tournure des choses. Depuis, il a réussi à s'évader et a recommencé à semer le chaos dans la société.

Dessin : Mark Buckingham

DR. BART HAMILTON

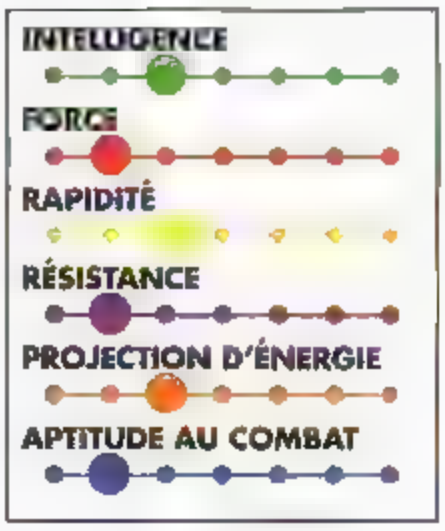
Nom français : DR BART HAMILTON
Véritable nom : Dr Bart Hamilton
Première apparition : *ASM* #167 (1977) / Strange 111 (mars 1979)

Taille : 1,83 m
Poids : 88 kg

Travaillant en collaboration avec Harry Osborn, le pyschiatre Bart Hamilton apprend de lui tous les secrets du Bouffon Vert (Green Goblin). Il utilise ces informations pour devenir le nouveau Bouffon et, espère-t-il, le chef de la pègre. Sous son costume de criminel, il combat Silvermane, Harry et Spider-Man. Hamilton mourra, tué par l'explosion d'une bombe qu'il destinait à Harry et au Tisseur.

POUVOIRS/ARMES

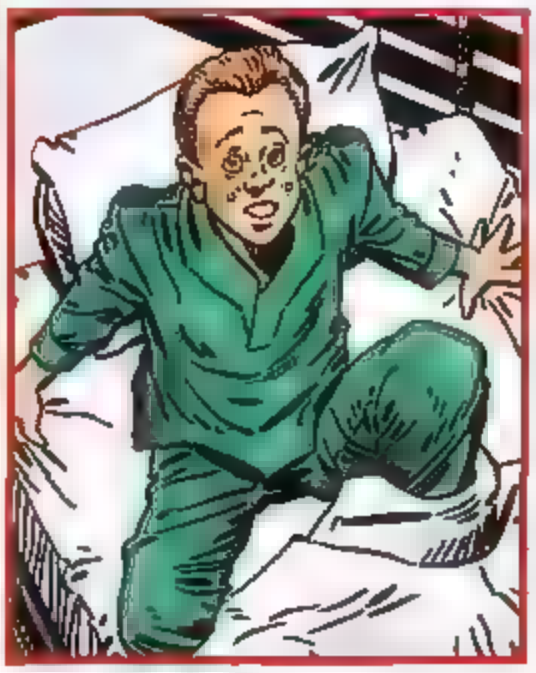
• Planeur, bombes-citrouilles et autres instruments appartenant au Bouffon Vert



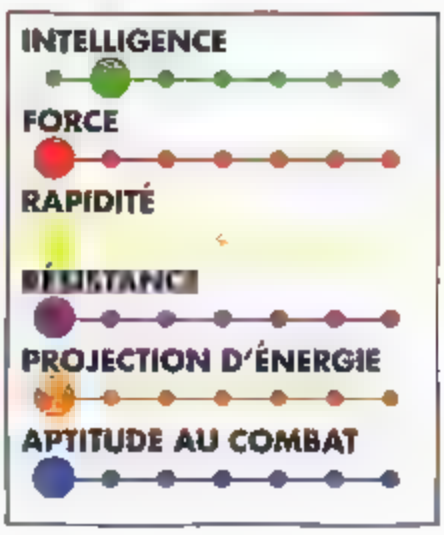
TIM HARRISON

Nom français : TIM HARRISON
Véritable nom : Timothy Harrison
Première apparition : *ASM* #248 (1984) / Strange 194 (février 1986)

Taille : 1,37 m
Poids : 25 kg



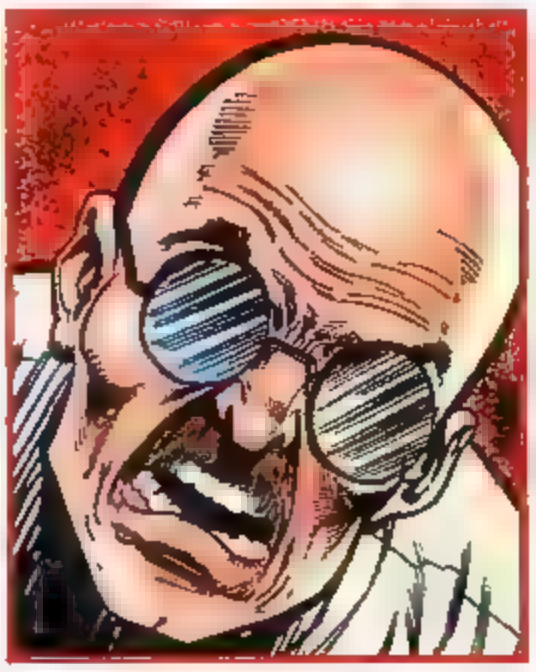
Tim Harrison, neuf ans, est sans doute le plus grand admirateur de Spider-Man. Jacob Conover l'a d'ailleurs surnommé "Le collectionneur" dans un article du Daily Bugle. Une nuit, son héros lui rend même visite et découvre avec stupéfaction tous les objets que le jeune garçon a amassés : coupures de journaux et souvenirs divers. Spider-Man lui explique comment fonctionnent ses pouvoirs et ses lance-toiles. Tim est aux anges. Avant de partir, le Tisseur lui révèle même son identité secrète. Il réalise ainsi le rêve du garçon qui, atteint de leucémie, n'a plus que quelques semaines à vivre.



DR. JONAS HARROW

Nom français : DR JONAS HARROW
Véritable nom : Dr Jonas Harrow
Première apparition : *ASM* #114 (1972) / Strange 101 (mai 1978)

Taille : 1,85 m
Poids : 91 kg



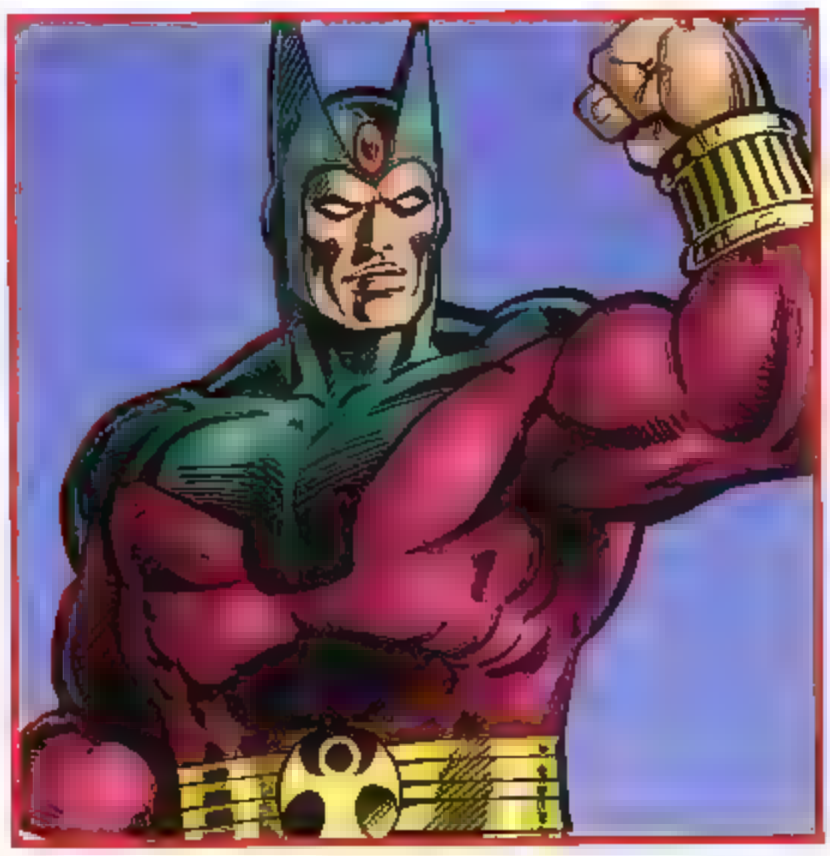
Le Dr Jonas Harrow a donné leurs pouvoirs à de nombreux ennemis de Spider-Man. Ses techniques chirurgicales peu orthodoxes ont notamment rendu la santé à Hammerhead et doté le Kangourou (Kangaroo) de pouvoirs surhumains. Mais ces derniers ne lui montrent aucune reconnaissance et le scientifique décide d'implanter dans le corps du criminel suivant, en l'occurrence Feu Follet, une puce pour le contrôler à distance. Spider-Man encourage Feu Follet à résister. Harrow détruit alors son ouvrage. Plus tard, il ôte temporairement toute raison à J. Jonah Jameson, ce qui l'amène à affronter directement le Tisseur pour la première fois. Depuis, Harrow a pourvu Megawatt de capacités surhumaines, brièvement contrôlé l'Homme-Dragon (Dragon Man) et a été soupçonné d'être le Super-Bouffon (Hobgoblin).

POUVOIRS/ARMES

• Génie des sciences
• Expert en génétique, cybernétique, mécanique et chirurgie

Nom français : HERO KILLERS
Première apparition : *ASMA* #26 (1992)
Spider-Man 8 (1993)

Ressuscité dans des circonstances mystérieuses, le tout-puissant Sphinx renaît quasiment sans pouvoir. Afin de recouvrer assez de force pour recréer sa propre source d'énergie, la pierre Ka, il s'allie à des corporations criminelles dont Hammer Industries, la Life Foundation et Roxxon Oil. Avec ses nouveaux associés, il charge le Scarabée (Beetle), Boomerang, les Dreadnoughts, Hydro Man, le Rhino, l'Homme au Fouet Blacklash), Bombshell, Constrictor, Discus, Stiletto et Speed Demon de capturer des surhumains afin de les tuer pour étudier leurs aptitudes particulières. Mais le Sphinx a d'autres ambitions. Il veut les vider de leur force. Ainsi oublie-t-il vite les premiers objectifs de l'alliance. Spider-Man et les New Warriors se dressent alors contre lui. Speedball réussit à inverser le processus d'absorption d'énergie et terrasse finalement le Sphinx.



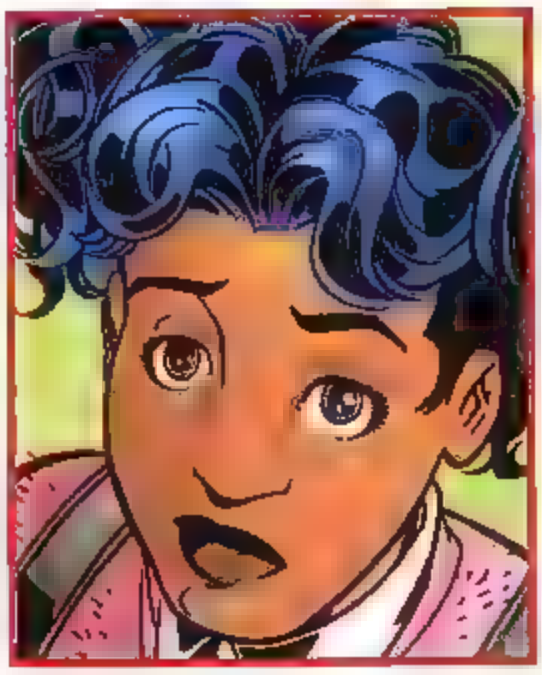
HERO KILLERS

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Nom français : HOPE HIBBERT
Véritable nom : Hope Hibbert
Première apparition : *SENS* #18 (1997) / Spider-Man 24 (janvier 1999)

Taille : 1,32 m
Poids : 29 kg

Hope, neuf ans, est sourde. C'est la fille d'Ellen Hibbert, un agent de police qui habite à Forest Hills chez Anna Watson, la voisine de May Parker. Douce et sensible, l'enfant semble perturbée. Un jour, elle reproduit le geste de Spider-Man quand il appuie sur ses lance-toiles devant un Peter Parker qui s'imagine alors qu'elle l'a démasqué. Peu après, elle expliquera avoir été effrayée en voyant le Tisseur sortir de chez les Parker. Le héros n'avait pas repéré sa présence car il avait été hypnotisé et son sens d'araignée neutralisé. Plus tard, Spider-Man sauvera Hope des griffes du Rhino et la rassurera en lui montrant le signe qui veut dire "ami".



HOPE HIBBERT

POUVOIRS/ARMES

- Tireur d'elite et combattant hors pair
- Manie diverses armes militaires

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Nom français : HITMAN
Véritable nom : Burt Kenyon
Première apparition : *SPEC* #4 (1977) / Nova 4 (mai 1978)

Taille : 1,85 m
Poids : 95 kg

Burt Kenyon porte secours à Frank Castle lors d'une opération militaire et déclare alors au futur Punisher qu'il lui doit une vie. Devenu tueur à gages, il est engagé par Bossman Morgan pour éliminer le Vautour (Vulture). Mais Spider-Man déjoue ses plans Puis, l'organisation terroriste appelée People's Liberation le charge de liquider J. Jonah Jameson. Une fois encore, le Tisseur, en tandem avec le Punisher, le neutralise. Dans la bagarre, Spider-Man et Hitman font une chute vertigineuse. Castle doit choisir entre son partenaire et Hitman et decide de sauver en priorité le Monte-en-l'air. Kenyon s'écrase et lâche avec une ironie désabusée "Je t'ai dit que tu me devais une vie, mais pas que ça devait être la mienne".

HITMAN

HOBGOBLIN

Nom français :
LE SUPER BOUFFON
Véritable nom :
Roderick Kingsley
Première apparition :
SPEC #43 (1980) / Nova 41 (juin 1981)

Taille : 1,80 m
Poids : 84 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Gris

POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Planeur à poussée verticale
- Bombes semblables à celles de Jack O'Lantern
- Chauves-souris tranchantes
- Gants produisant des décharges électriques

Dessin : John Romita Jr

Roderick Kingsley est créateur de mode, mais il a de hautes ambitions. Homme d'affaires impitoyable, il veut travailler dans la légalité et hors de la légalité pour exploiter au maximum ses talents et se construire un empire financier. Dès le départ, il se débarrasse de ses concurrents soit en leur volant leurs idées, soit en ruinant leur réputation à travers de violentes campagnes de diffamation. Victime des sombres manœuvres de Kingsley, la styliste Narda Ravanna tente de se venger sous le costume de **Belladonna**. Et sans l'intervention de **Spider-Man**, elle aurait bien eu raison de son rival. Kingsley s'en sort avec quelques côtes cassées mais surtout blessé dans son amour propre. Il jure qu'on ne l'y reprendra plus et dès lors n'a de cesse d'augmenter sa force physique.

Peu après, Spider-Man aide involontairement Kingsley à devenir l'un des criminels les plus redoutés de New York. En effet, un jour, alors qu'il poursuit un groupe de malfaiteurs, il réussit à en arrêter trois, mais le quatrième lui échappe dans le labyrinthe des égouts de la ville. Dans sa cavale, le malfrat tombe par hasard sur une des nombreuses caches où le Bouffon Vert (**Green Goblin**) entreposait ses armes et ses costumes. Connaissant le désir de Kingsley de devenir toujours plus fort, il lui propose d'acheter l'arsenal qui ne sert plus à personne depuis longtemps. Notre homme saute sur l'occasion. Sous le nom du Super-Bouffon,
il se fait une place dans la pègre new-yorkaise. Ses activités l'amènent rapidement à affronter Spider-Man. Mais sans le sérum que le Bouffon Vert utilisait pour augmenter sa force, il est vite dominé par le Tisseur et manque d'être arrêté.

Kingsley découvre plus tard le journal du Bouffon Vert où ce dernier a consigné la formule du fameux sérum. Il prend un cobaye, une petite frappe du nom de Lefty Donovan, pour améliorer et tester le produit qui avait, à l'origine, fait perdre la raison au Bouffon Vert. Côté force, Kingsley n'a alors plus rien à envier à Spider-Man, mais il n'en essuie pas moins une nouvelle défaite. Il faillit même se noyer dans sa fuite. Bouleversé d'avoir frôlé la mort de si près, il décide de ne plus agir de front. Il fait subir un lavage de cerveau à **Ned leeds** l'oblige à revêtir le costume du Super-Bouffon et à œuvrer à sa place. Il peut ainsi poursuivre ses activités criminelles sans avoir à affronter directement Spider-Man. Sur ordre de Kingsley, Leeds prend donc part à une guerre des gangs qui dévaste la ville de New York. Mais il devient de plus en plus difficile à maîtriser. Alors Kingsley fait croire à l'Étranger (**Foreigner**) que c'est le Super-Bouffon et Leeds ne tarde pas à être assassiné par les hommes de ce dernier. Kingsley se retire peu après en Europe.

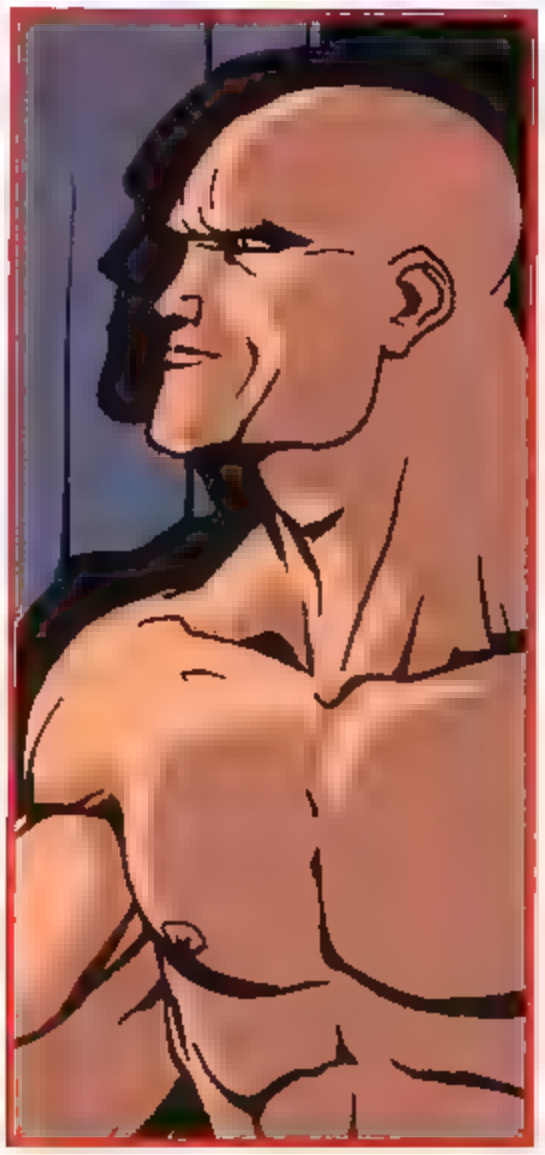
Jason Macendale, anciennement connu sous le nom de Jack O'Lantern, reprend plus tard le flambeau. Au début, Kingsley ne le prend pas au sérieux. Mais quand Macendale déclare devant le tribunal que, contrairement à ce que tout le monde croit, il n'est pas le seul Super-Bouffon, Kingsley se sent menacé et revient aux États-Unis pour le tuer. Il se débarrasse rapidement de son successeur et reprend du service. Malgré les efforts du criminel pour dissimuler sa véritable identité, une **Betty Brant** très déterminée finit par le démasquer et blanchit complètement son ex-mari Ned Leeds. Grâce à l'intervention de Spider-Man, Kingsley se retrouve bientôt en prison. Peu de temps après la déroute de celui-ci, Norman Osborn ressuscite brusquement. Kingsley laisse alors entendre qu'il a en sa possession un journal prouvant qu'Osborn était le premier Bouffon Vert. Afin d'éliminer un éventuel témoin gênant, l'industriel organise son évasion et découvre que cette révélation n'était qu'une ruse pour l'amener à le faire sortir de prison. Une bagarre éclate entre les deux hommes. Personne n'en sort vainqueur et Kingsley part se réfugier aux Caraïbes.

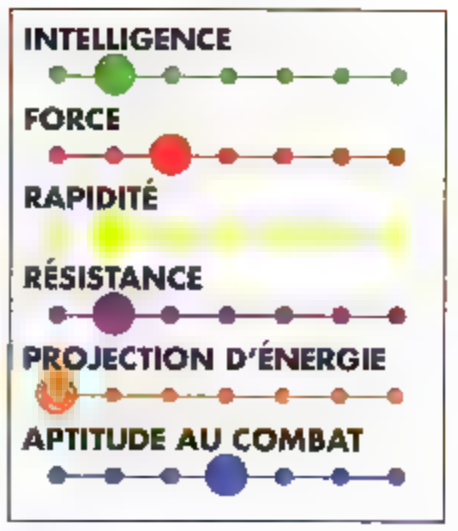
Dessin : Brett Breeding

CRUSHER HOGAN

Nom français : CRUSHER HOGAN
Véritable nom : Joseph "Crusher" Hogan
Première apparition : *ASM* #15 (1962) / Marvel 10 (janvier 1971)

Taille : 1,78 m
Poids : 95 kg





Crusher Hogan joue un rôle déterminant dans la carrière de Spider-Man. En effet, quand Peter Parker veut tester ses pouvoirs nouvellement acquis, il entreprend de tenir au moins trois minutes face au solide lutteur professionnel, qu'il écrasera avec une facilité déconcertante.

Mais voici l'autre version de l'histoire. Joseph Hogan adorait la lutte. Il était tout dévoué à sa fédération qui avait de grandes difficultés financières. Il aurait donc emprunté à la mafia l'argent que devait toucher le vainqueur du combat, persuadé qu'il ne pouvait pas perdre. C'était sans compter sur Spider-Man.

Battu par le Tisseur, et sans doute corrigé par des gorilles du milieu, Crusher se retrouve dans un gymnase minable tenu par l'affreuse Madame Fang et sa brute épaisse, Man-Slaughter. La situation dégénère et Crusher ne doit d'échapper à une mort certaine qu'à la présence providentielle de Spider-Man. Un vrai coup de chance. Ce qui n'empêche pas Crusher de raconter depuis à qui veut l'entendre, qu'il a jadis entraîné un jeune héros surnommé Spider-Man.

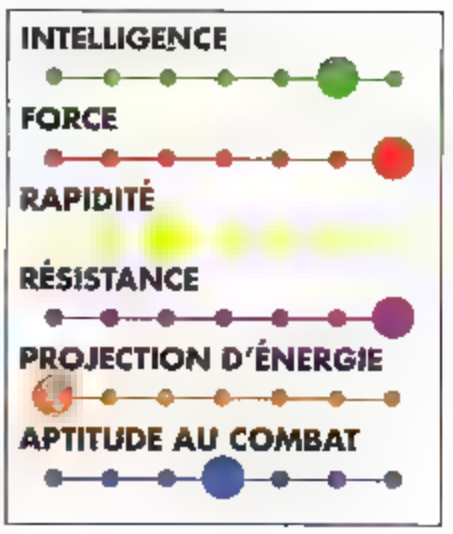
HULK

Nom français : HULK
Véritable nom : Robert Bruce Banner
Première apparition : *H* #1 (1962) / Gamma 1 (janvier 1979)

Taille : 2,10 m
Poids : 468 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force quasi illimitée
- Peau insensible à la douleur
- Insensible aux maladies
- Parcourt de longues distances



Bizarrement, la première rencontre de Spider-Man avec l'être le plus puissant ayant jamais existé sur Terre coïncide avec l'apparition d'un autre danger public, le Bouffon Vert (Green Goblin)

Au début de sa carrière, alors qu'il tente d'échapper à la fois au Bouffon et aux Exécuteurs (Enforcers), le Tisseur trouve refuge dans une grotte qui abrite un Hulk pour le moins inhospitalier. Il a la chance d'en ressortir entier. Le ton est alors donné pour les futures rencontres entre les deux héros, rencontres plutôt déséquilibrées où Spider-Man est opposé à un ennemi qui le surclasse allègrement en terme de force physique. Autant dire qu'un match nul est déjà une victoire pour le Monte-en l'air.

Les données sont toutefois différentes lorsque Spider-Man, métamorphosé en Cosmic Spider-Man, frappe Hulk avec une violence telle qu'il l'envoie carrément en orbite. Celui-ci aurait alors repris l'apparence de Banner et encouru une mort certaine si le Tisseur, surpris de se découvrir de formidables pouvoirs cosmiques, n'avait finalement porté secours à son adversaire.

HUMAN TORCH

Plus différent que Johnny Storm et Peter Parker, ça n'existe pas. La Torche fait partie des fameux Quatre Fantastiques (Fantastic Four), un groupe respecté et admiré dans le monde entier pour sa détermination à combattre les dangers venus de l'espace et à repousser les limites du savoir. Spider-Man, lui, est craint, détesté et stigmatisé par le Daily Bugle comme l'ennemi public numéro un.

La première bataille qui oppose Spider-Man au Docteur Octopus (Doctor Ocopus) se solde par une sévère défaite du Tisseur. Humilié, Peter songe à mettre fin à sa carrière de super-héros. Peu après, il assiste à une conférence à la Midtown High School, où Johnny Storm intervient. Il encourage son auditoire à ne jamais abandonner. Peter réalise alors que vaincre n'est pas non plus une évidence pour les célèbres Fantastiques. Il reprend confiance, terrasse Octopus à leur rencontre suivante et court remercier l'homme de feu pour ses conseils avisés bien qu'involontaires. La glace est brisée entre les deux héros qui, dès lors, s'associent régulièrement pour repousser les dangers qui menacent leur ville. Ensemble, ils viennent notamment à bout du Scarabée (Beetle), de Mystério (Mysterio), du Super-Skrull et de l'Homme Sable (Sandman).

Johnny Storm est le plus jeune membre des Fantastiques et est souvent considéré comme le gamin immature du groupe. Mais il partage avec Spider-Man – un héros qui a sensiblement le même âge – une amitié sincère et un profond respect mutuel.

La Torche a tellement confiance en Spider-Man qu'il a même refusé de connaître l'identité secrète du Tisseur quand ce dernier a proposé de la lui révéler. Et chaque fois que le Monte-en l'air a besoin de son ami, un signe lui suffit pour faire venir Johnny à leur lieu de rencontre habituel, la torche de la Statue de la Liberté.

Nom français :
LA TORCHE
Véritable nom :
Jonathan Storm
Première apparition :
FF #1 (1961) / Fantask 1 (février 1969)
Taille : 1,75 m
Poids : 76 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds

Dessin Skottie Young

POUVOIRS/ ARMES

- Produit et manipule des flammes de toutes formes et températures
- Peut voler

HORNET

Nom français : LE FRELON
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *SENS* #27 (1998) / Spider-Man 32 MF (septembre 1999)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg

Peter Parker devient le Frelon pour échapper aux poursuites engagées contre Spider-Man dont la tête est mise à prix. Quand le Looter tente d'arracher la prime à Norman Osborn (Green Goblin), en prenant Flash Thompson en otage, le Frelon règle l'affaire. L'ironie du sort veut que Norman lui offre alors un travail et la récompense en question, dont le héros fait don à une œuvre de charité. Peu après, le Frelon annonce aux médias que la ville n'a plus rien à craindre de Spider-Man, une déclaration mal interprétée par le Vautour (Vulture) qui veut le punir d'avoir éliminé son ennemi juré. Dans la bagarre qui s'ensuit, le sombre volatile reconnaît le style du Tisseur et démasque le Frelon. Eddie McDonough des Slingers reprendra plus tard le flambeau.

POUVOIRS/ARMES

- Tous les pouvoirs de Spider-Man
- Armure de combat
- Jet-pack conçu par Hobie Brown (le Rôdeur)
- Spider darts

HOWARD THE DUCK

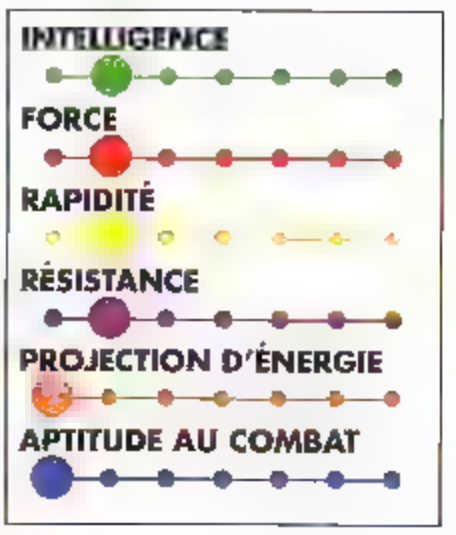
Nom français : HOWARD THE DUCK
Véritable nom : Howard
Première apparition : *AIF* #19 (1973) / Eclipso 52 (1975)

Taille : 78 cm
Poids : 18 kg

Originaire de Duckworld, Howard atterrit sur Terre suite à un déplacement de l'Axe Cosmique. Piégé dans ce monde inconnu, il se retrouve épinglé comme un repris de justice, subit une série de transformations physiques et rencontre même Dieu. Il croise pour la première fois Spider-Man en tentant de sauver sa promise, Beverly Switzler, des griffes du comptable cosmique Pro-Rata. Plus tard, le Tisseur et notre ami palmé s'allient de nouveau face à Status Quo, au Cirque du Crime (Circus of Crime) et au terrible Elf with a Gun. Howard compte parmi ses pires ennemis le Docteur Bong, journaliste, savant fou et ex-mari de Beverly, et l'excentrique Kidney Lady.

POUVOIRS/ARMES

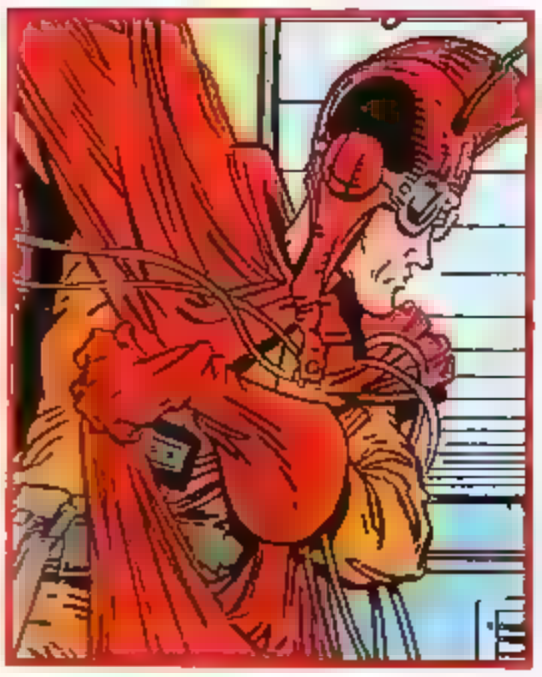
- Sarcasme cinglant
- Maître en Quak-Fu



HUMBUG

Nom français : HUMBUG
Véritable nom : Buck Mitty
Première apparition : *WSM* #19 (1986) / Spidey 107 (décembre 1988)

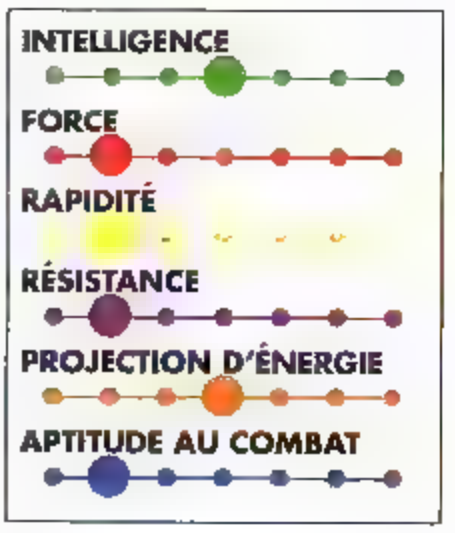
Taille : 1,68 m
Poids : 59 kg



Professeur d'entomologie à l'Empire State University, Buck Mitty se retrouve privé d'aide financière et décide d'utiliser le pouvoir des bruits d'insectes pour arriver à ses fins. Humbug, c'est le surnom qu'il se donne alors, a les moyens de réussir, mais pas le talent. Spider-Man l'écrase facilement à deux reprises, d'abord en exposant ses armes à leur propre pouvoir, puis en menaçant de détruire un récipient rempli de cafards, ce qui pousse Humbug à se rendre. Mitty devient tellement antipathique qu'un de ses collègues engage le mercenaire Deadpool pour l'éliminer. Ce dernier s'exécute. Il recouvre Humbug de miel et lâche sur lui une colonie de fourmis rouges.

POUVOIRS/ARMES

- Produit des rafales soniques via des bruits d'insectes amplifiés



HYDRO-MAN

Morris Bench travaille sur un bateau quand il tombe à la mer suite à une expérience menée sur un nouveau générateur sous-marin, dans une zone maritime volcanique peu connue. L'énergie produite par l'appareil alliée aux gaz dissous dans l'eau provoque une étrange réaction qui métamorphose Bench et lui donne une forme liquide. Le choc est terrible pour cet homme au caractère déjà instable qui, sous le stress, se transforme en Hydro-Man. Au moment de l'incident, Spider-Man est présent sur le bateau. En effet, il est en pourparlers avec Namor, le souverain d'Atlantis (Sub-Mariner). Hydro-Man se déchaîne alors sur le Tisseur qu'il croit responsable de l'accident. Le héros vient à bout de son adversaire en l'attirant sur les toits de la ville où la chaleur fait évaporer l'eau de son corps.

Plus tard, Hydro-Man reconstitue ses molécules et dispute à l'Homme Sable (Sandman) les bonnes grâces d'une belle de nuit, Sadie Frickett. Une bagarre éclate bientôt entre les deux individus qui finissent par fusionner et former un monstre de boue quasi invincible. Spider-Man tente d'arrêter ce Mud-Thing, en vain. La police de New York intervient et utilise un gaz spécial pour deshydrater la créature et l'emprisonner après l'avoir gelée.

L'homme Sable et Hydro-Man retrouvent quelque temps après leur forme respective. Dans l'espoir de se venger de Spider-Man, Hydro-Man rejoint le Syndicat (Sinister Syndicate). Mais les défaites se succèdent, le groupe se démantèle et Bench devient de plus en plus paranoïaque et excessif. Il semble avoir perdu toute raison et n'a plus qu'un seul objectif : détruire Spider-Man.

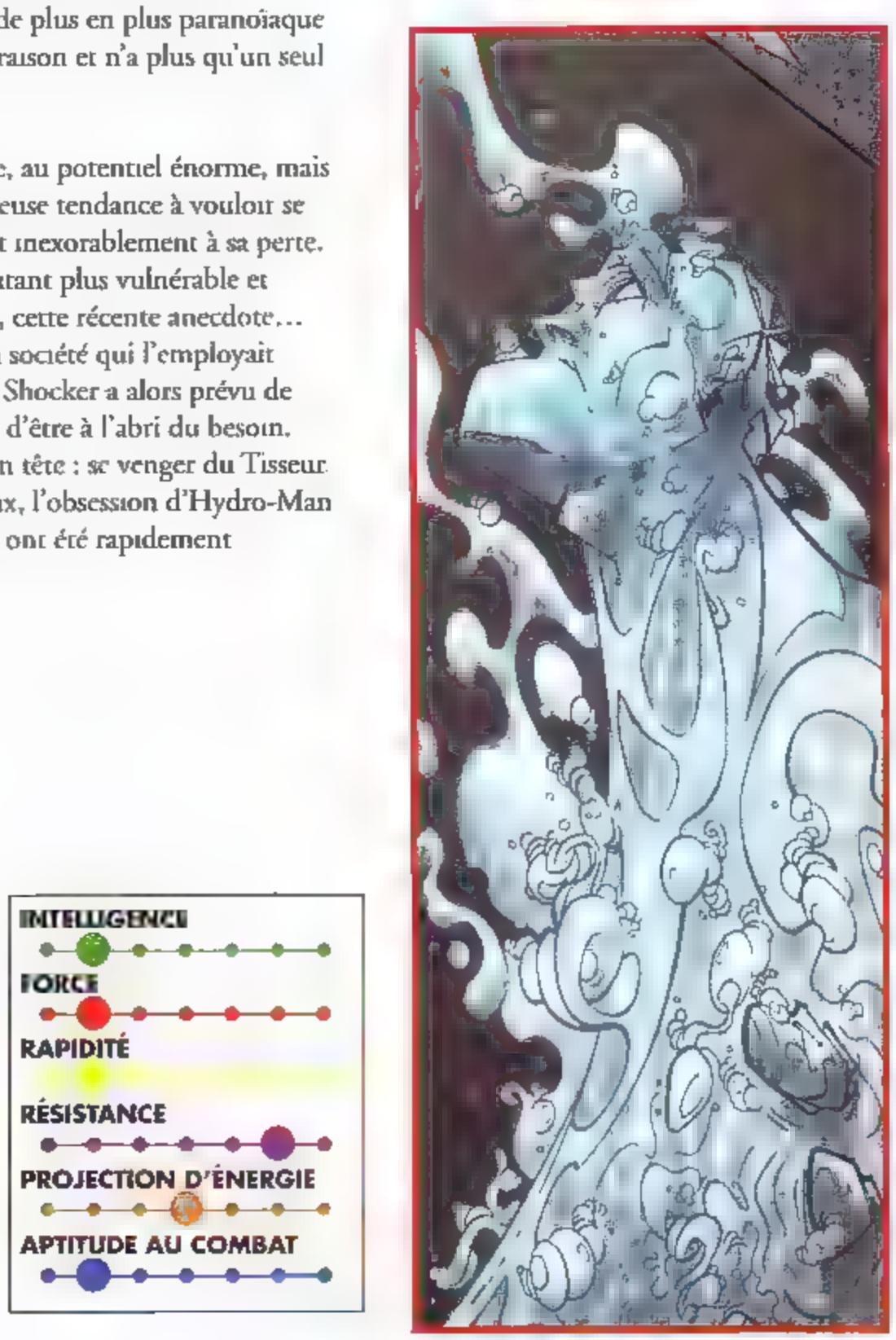
Hydro-Man est un super vilain typique, au potentiel énorme, mais qu'une profonde instabilité et une fâcheuse tendance à vouloir se venger plutôt qu'à faire fortune mènent inexorablement à sa perte. Des caractéristiques qui le rendent d'autant plus vulnérable et victime de manipulateurs. Pour preuve, cette récente anecdote… Avec le Shocker, il a été remercié par la société qui l'employait régulièrement, Hammer Industries. Le Shocker a alors prévu de commettre un ultime hold-up, histoire d'être à l'abri du besoin. Mais Hydro-Man n'avait qu'une idée en tête : se venger du Tisseur. Et lorsque le héros est arrivé sur les lieux, l'obsession d'Hydro-Man a tout fait capoter et les deux criminels ont été rapidement neutralisés

Nom français :
HYDRO-MAN
Véritable nom :
Morris Bench
Première apparition :
ASM #212 (1981) / Strange 167 (novembre 1983)

Taille : 1,88 m
Poids : 120 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

POUVOIRS/ ARMES

- Constitué d'eau pigmentée lui permettant de changer de forme à sa guise
- Puissants jets d'eau
- Insensible aux attaques physiques



Dessin : Francisco Herrera

HYDRA

Nom français : HYDRA
Première apparition : *Strange Tales* #135 (1965) / Vengeur 7 (1973)

Organisation terroriste créée par des criminels de guerre nazis tels que le Baron Wolfgang von Strucker, l'Hydra sévit depuis plus d'un demi-siècle. Parmi ses factions dissidentes, on compte le conglomérat scientifique des Advanced Idea Mechanics. Bien que l'adversaire principal de l'Hydra soit l'agence d'espionnage le S.H.I.E.L.D., les membres de l'Hydra combattent aussi Spider-Man, notamment lors de leur affrontement contre les gangsters de New York. Par la suite, l'Hydra participe à la chute du Caïd (Kingpin) en lançant un escadron héliporté à l'assaut des Fisk Towers. Elle est également impliquée dans les deux incarnations de S.H.O.C. et s'attire les foudres de Spider-Man et Morbius en s'alliant avec Crown (alias Hunger).

HYPNO-HUSTLER

Nom français : HYPNO-HUSTLER
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *SSM* #24 (1978) / Nova 21 (octobre 1979)

Taille : 1,78 m
Poids : 81 kg

Un soir, pour se détendre, Peter Parker se rend dans un club. Ce jour-là, c'est Hypno-Hustler et ses Mercy Killers qui font le spectacle. À l'aide de gadgets technologiques tels que des lunettes et un système sonore hypnotiques, la bande essaye d'hypnotiser les spectateurs afin de les délester de leur argent et de leurs objets de valeur. Peter résiste assez longtemps pour enfiler son costume de Spider-Man et mettre un terme au manège de Hypno-Hustler. Mais ce dernier n'en abandonne pas pour autant sa carrière de criminel et on le retrouve, détenu à la Cage, une prison spéciale pour super-criminels.

POUVOIRS/ARMES

- Technologie d'hypnose de masse
- Bottes équipées de capsules de gaz et de lames rétractables

IGUANA

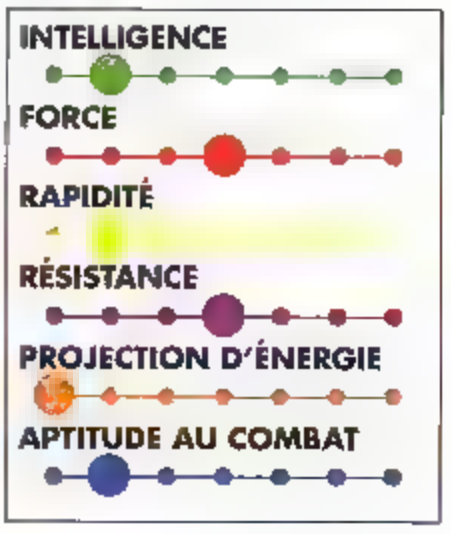
Nom français : IGUANA
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *SSM* #32 (1979) / Nova 29 (juin 1980)

Taille : 1,92 m
Poids : 234 kg

À la suite d'une expérience malheureuse, le Dr Curt Connors transforme un banal iguane en une créature possédant les pouvoirs et les souvenirs du Lézard (Lizard), son propre alter ego, ainsi que la capacité d'hypnotiser ses adversaires d'un simple regard. Après avoir combattu Spider-Man et le Lézard, Iguana surmonte la haine qu'il éprouve envers Connors pour conclure une fragile alliance et affronter Spider-Man. Mais le lanceur de toile grâce au dispositif qui a servi à la transformation d'Iguana et du Lézard réussit à vaincre le duo de reptiles. Le Lézard se remétamorphose en Connors tandis qu'Iguana semble disparaître dans une explosion d'énergie. Mais, dans l'ombre, un petit iguane prend la fuite.

POUVOIRS/ARMES

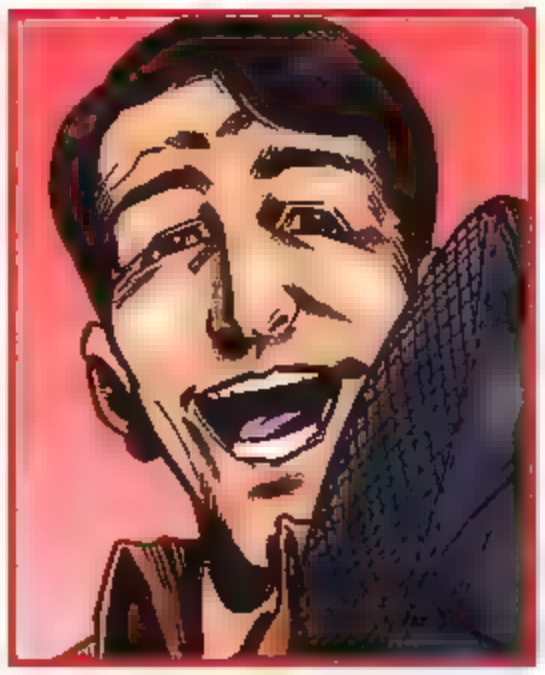
- Force, vitesse et résistance surhumaines
- Capacités régénératives
- Queue et griffes préhensiles
- Pouvoir hypnotique



Nom français : JASON IONELLO
Véritable nom : Jason Ionello
Première apparition : *UTOS* #1 (1995) / Marvel 1 (février 1997)

Taille : 1,70 m
Poids : 63 kg

Jason Ionello est le meilleur ami de Sally Avril, qui combat le crime sous l'identité de Bluebird. Désirant imiter Peter Parker, Sally décide de devenir photographe spécialiste des criminels. Jason devient alors son chauffeur. Un jour qu'ils sont en mission, Sally pousse Jason à griller un feu rouge ; ils coupent la route d'un autobus. Elle est tuée. Bien que miraculé, Jason est complètement anéanti et cherche quelqu'un n'importe qui à blâmer. Il endosse alors un faux costume de Spider-Man et entreprend de ruiner la réputation du lanceur de toile. Mais Flash Thompson retrouve l'imposteur et l'aide à surmonter sa peine et son sentiment de culpabilité

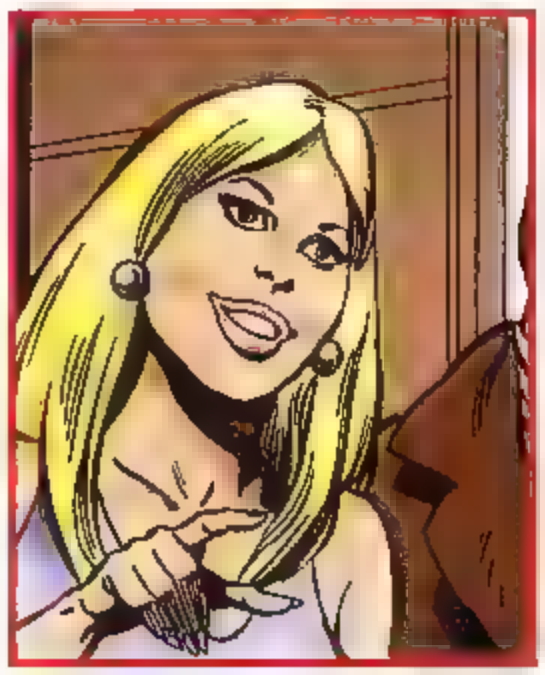


JASON IONELLO

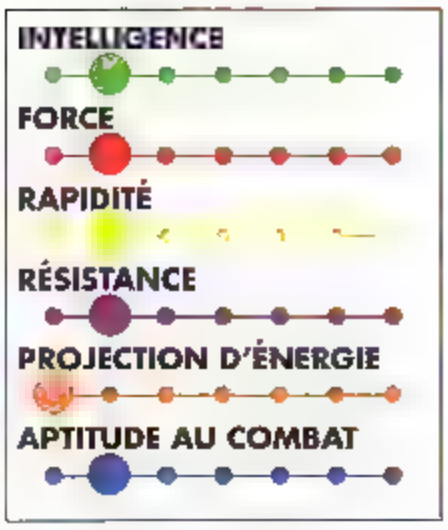
Nom français : CISSY IRONWOOD
Véritable nom : Priscilla Ironwood
Première apparition : *MTU* #80 (1979) / Album l'Araignée 18 (1983)

Taille : 1,63 m
Poids : 54 kg

Célibataire, Peter Parker fréquente Cissy Ironwood pendant un été Mary Jane Watson est absente de New York. Lors de l'un de leurs premiers rendez-vous, un loup-garou – qui s'avérera être le Docteur Strange (Doctor Strange) - s'attaque à la jeune fille. Elle et son père, le Professeur Daniel Ironwood, sont plus tard kidnappés par le colonel Alexi Mikhailovitch Vazhin et ses Super-Soldats Soviétiques. Renonçant à sa relation chaotique avec Peter Parker, Cissy déménage ensuite pour l'ouest des États-Unis, elle ne le verra plus pendant des années.



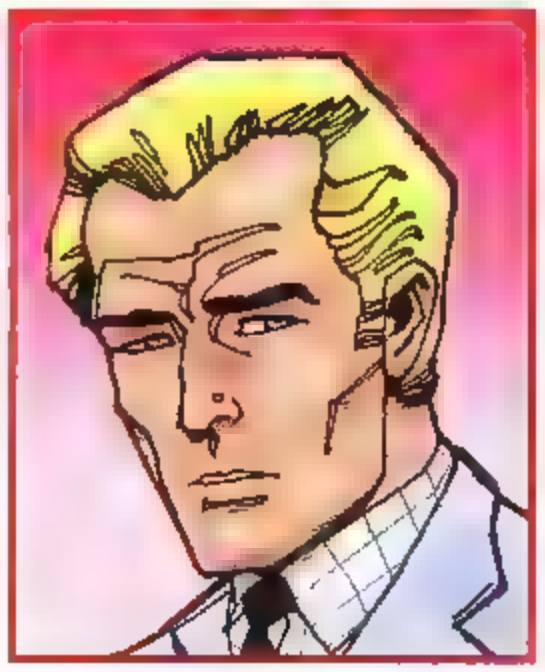
CISSY IRONWOOD



Nom français : JASON JEROME
Véritable nom : Jason Jerome
Première apparition : *SSM* #166 (1990) / Nova 165 (octobre 1991)

Taille : 1,82 m
Poids : 81 kg

Jason Jerome, qui a joué aux côtés de Mary Jane Watson dans la série télé Secret Hospital, tombe par hasard sur elle à l'aéroport. Il rentre de Londres où il a joué au théâtre, tandis que Peter Parker se rend dans la capitale britannique pour y livrer Knight et Fogg qui doivent répondre devant la justice de l'assassinat de l'Arrangeur (Arranger). Jerome, beau parleur et un manipulateur, se met à faire du charme à la femme de Peter. Un peu seule et perdue, Mary Jane risque de succomber à son charme mais se ressaisit à temps. Elle invite alors Jason chez elle et lui fait visiter une pièce qu'elle a décorée de photos d'elle et de Peter. Elle fait ensuite une croix définitive sur le bellâtre humilié.



JASON JEROME

JACKAL

Nom français :
LE CHACAL
Véritable nom :
Dr Miles Warren
Première apparition :
ASM #31 (1965)
Strange 29 (mai 1972)
Taille : 1,75 m
Poids : 79 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Gris

Le jour où Peter Parker commence ses études à l'Empire State University, il est loin de se douter que son professeur de biochimie, le docteur Miles Warren, à l'apparence si inoffensive, deviendra l'un de ses ennemis les plus acharnés. Le professeur tombe amoureux d'une de ses étudiantes Gwen Stacy. Quand celle-ci se fait assassiner par Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin), Warren fait une fixation sur Spider-Man qu'il estime responsable. Rapidement, il en vient à concocter un plan délirant visant à la fois à ressusciter la jeune femme et à détruire le lanceur de toile.

Dans son laboratoire de l'ESU, Warren utilise des échantillons de tissu prélevés sur Gwen et Peter pour créer des clones, technique qu'il a mise au point quelques années plus tôt à Wundagore, la légendaire ville du Maître de l'Évolution (High Evolutionary). Quand son assistant Anthony Serba découvre le pot aux roses, Warren, fou de colère, l'étrangle Sous le choc de tant de violence, Warren se crée une autre identité, qu'il surnomme le Chacal.

À force d'espionner les faits et gestes de Peter, Warren découvre l'identité secrète de son étudiant et organise un affrontement entre le jeune homme et son clone. Le combat s'achève apparemment par la mort du Chacal et du premier clone de Spider-Man, mais en realité, l'un et l'autre survivent.

Des années plus tard, le Chacal refait surface doté d'une force surhumaine due à une mutation. Toujours obsédé par son désir de vengeance, il embrouille à la fois Peter et son premier clone – Ben Reilly – dans un mélange complexe de mensonges et de demi-vérités. Trompé par Osborn, même le Chacal en arrive à croire que c'est Peter et non Ben qui est le clone – un mensonge qui conduira Peter à renoncer temporairement au rôle de Spider Man. Après avoir enfin compris le plan diabolique, Ben et Peter affrontent le Chacal dans les locaux du Daily Bugle Le combat s'achèvera par la mort, cette fois bien réelle, du vilain.

Dessin Sal Buscema

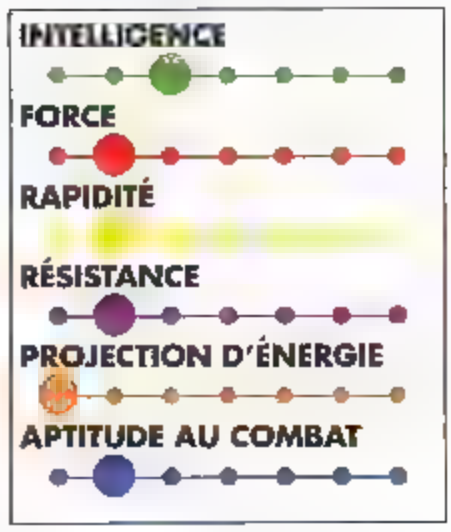
POUVOIRS/ ARMES

- Expert du clonage
- Force surhumaine
- Griffes coupantes comme des rasoirs et enduites de poison
- Bombes à gaz

J. JONAH JAMESON

Quand Jonah Jameson débute sa carrière de journaliste, il est toujours au lycée et travaille comme reporter à temps partiel pour plusieurs journaux. Lors d'une enquête pour le New York Herald Journal Express, il déterre une histoire qui sera le véritable point de départ de sa carrière. Un informateur lui parle de la corruption qui règne dans les rangs de la police locale, dirigée par le sergent Sam Kenner. Quand ce dernier assassine l'informateur sous ses yeux, Jonah Jameson connaît la peur pour la première fois de sa vie. Son rédacteur en chef lui ordonne de laisser tomber l'affaire, mais William Walter Goodman, propriétaire du principal journal concurrent, le Daily Bugle, approche Jameson et l'encourage à poursuivre son enquête en dépit des risques. C'est ce que fait Jonah à qui sa ténacité vaudra d'être roué de coups par la police et de voir son jeune assistant tué par l'explosion d'une bombe qui lui était destinée. Loin de se décourager, il réussit à piéger Kenner et à lui arracher des aveux, qu'il enregistre. Ceci confirme sa réputation de journaliste courageux qui place la quête de la vérité au-dessus de sa propre sécurité.

Nom français :
J. JONAH JAMESON
Véritable nom :
J. Jonah Jameson
Première apparition :
ASM #1 (1963)
Fantask 4 (mai 1969)
Taille : 1,80 m
Poids : 95 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Gris



Les années suivantes, Jonah part à l'étranger comme correspondant de guerre pour le journal. Puis, quand le Bugle connaît des difficultés financières, il en profite pour faire une offre financée par un confortable héritage et par divers prêts bancaires. À l'heure actuelle, c'est l'entreprise de Jonah, Jameson Publications, qui possède le journal. En tant qu'éditeur du Bugle, Jonah en est la force motrice, mais s'il a revitalisé le journal et en a fait une entreprise lucrative, il n'en est pas moins un dirigeant impitoyable pour qui l'opinion d'autrui compte peu, exception faite de son rédacteur en chef, Joseph "Robbie" Robertson

Personnage public assez renommé, Jonah est souvent invité à occuper de hautes fonctions. Mais s'il participe activement à des événements caritatifs, sa richesse et sa personnalité très affirmée font souvent de lui la victime de vol, de chantage et même d'agressions physiques.

Dessin : Joe Madureira

J. JONAH JAMESON

Dessin · Alex Maleev

Les relations de Jonah avec Spider Man se caractérisent à la fois par leur longévité et par l'inclination de Jonah à toutes les bassesses pour discréditer Spider-Man. Dans le domaine professionnel, il utilise toutes les ressources éditoriales et ficelles journalistiques à sa disposition pour salir la réputation du héros. Et sur le plan privé, il a personnellement participé à un certain nombre de tentatives visant à éliminer Spider Man, par exemple en payant le Dr Farley Stillwell pour qu'il transforme Mac Gargan en Scorpion, ou en finançant l'élaboration des Anti Araignée (Spider-Slayers) de Spencer Smythe ou encore en embauchant le Dr Marla Madison pour faire la même chose. Jonah a en outre procuré l'argent nécessaire au Dr Harlan Stillwell, frère de Farley, pour créer la Mouche (The Fly).

Les raisons expliquant la haine que Jonah voue à Spider-Man sont complexes et profondément enracinées. Bien qu'il respecte beaucoup les défenseurs de l'ordre public tels que les policiers, les pompiers ou les militaires, Jonah déteste les justiciers surtout ceux qui cachent leur identité.

Jameson ne comprend pas que le public considère Spider-Man et ses semblables comme des héros. Pour lui, les vrais héros, ce sont ces hommes et ces femmes qui ne possèdent pas de pouvoirs mais qui n hésitent pas néanmoins à risquer leur vie pour leur pays, comme son fils, John Jameson, qui a été astronaute Mais peut-être la vérité est-elle moins reluisante : on aurait entendu Jonah dire qu'en fait, les héros n'existent pas.

Il est vrai que lorsqu'il était enfant, son père ne lui a guère donné de raisons de croire aux héros. En dépit des tentatives de sa mère pour le protéger, David Jameson a usé de menaces et de violences dans le but d'endurcir son fils et de faire de Jonah un homme à son image. D'une certaine façon, la statégie du vétéran de guerre a fonctionné et Jonah est devenu la tête de lard que l'on connaît ; un homme emporté dont les excès ne sont tempérés que par un puissant désir aigu de respectabilité.

La première femme de Jonah, Joan, meurt alors qu'il se trouve à l'étranger. Cette mort l'affecte profondément. Bien plus tard, Jonah rencontre sa seconde épouse, Marla, alors qu'il l'embauche pour construire la nouvelle génération d'Anti-Araignée censée débarrasser une fois pour toutes New York de ce "monstre de Monte-en l'air". Jonah s'attache rapidement à Marla et ils se marient peu de temps après, bien qu'entre-temps Marla se fasse enlever par le Scorpion. Heureusement, comme tant de fois déjà, Spider-Man vole au secours de son détracteur moustachu et fumeur de cigares et tire sa fiancée des griffes du vilain.

Spider-Man, que la haine de Jonah n'affecte pas beaucoup, a sauvé la vie et protégé les biens de Jameson d'innombrables fois. Mais Jonah n'est pas du genre à revenir sur ses opinions uniquement parce qu'on lui prouve de façon claire et indiscutable qu'elles sont sans fondement. À chaque fois que Spider-Man l'arrache à une bande de malfrats ou le sauve des griffes des Anti-Araignée, Scorpion et autres vilains, Jonah s'empresse de faire remarquer que "le lanceur de toile est sûrement de mèche avec les vilains !" Il y a des choses qui ne changent jamais.

JOHN JAMESON

Jonah Jameson présente son fils John Jameson, pilote d'essai et astronaute, comme "l'archétype du héros que les gens devraient honorer au lieu de dangereux justiciers tels que ce criminel de Monte-en-l'air !" Jonah ignore que Spider-Man a un jour sauvé John en remplaçant in extremis et en plein vol le module de commande de sa capsule spatiale.
Lors de l'une de ses premières missions dans l'espace, John se retrouve en contact avec des spores extraterrestres qui lui confèrent une force surhumaine qui lui brouillent les idées, ce qui le pousse à s'attaquer à Spider-Man. Par ailleurs, au cours d'une mission secrète sur la Lune, John découvre une gemme ressemblant à un rubis. Il ne peut s'empêcher de la ramasser et de s'en approprier. Cette pierre est un artéfact extraterrestre et se fixe à la gorge de Jameson : les nuits de pleine lune, elle le transforme en l'Homme-Loup.

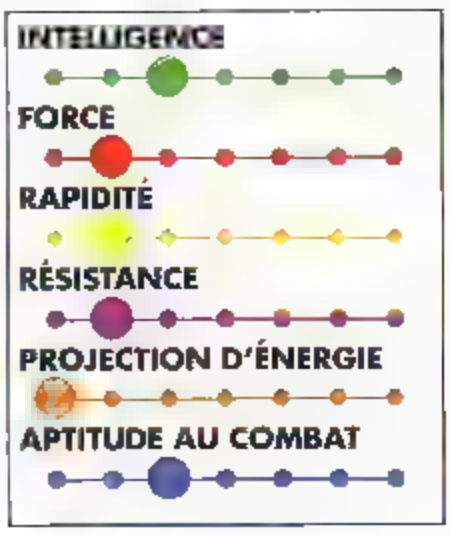
Sous l'aspect de l'Homme-Loup, John s'en prend à son père et à sa fiancée du moment, Kristine Saunders. Heureusement, Spider-Man intervient et réussit à arracher la gemme de la gorge de la créature. John reprend forme humaine, apparemment guéri. Mais plus tard, Morbius fixe à nouveau la pierre sur John avec l'espoir de guérir de sa propre maladie – qui fait de lui un vampire. Nouvelle intervention de Spider-Man qui fait échouer les plans de Morbius. À la suite de cet episode, John se transforme en Homme-Loup dès que la Lune apparaît à l'horizon ; son pouvoir ne décroît qu'à l'approche de l'aube où il reprend le contrôle de lui-même.

Alors qu'il est en cavale, John affronte Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter) et le Maître de la Haine avant de se rendre aux autorités. Ignorant tout de son état, le gouvernement propose d'abandonner les charges qui pèsent contre lui s'il accepte d'aller vérifier la panne d'une station de communication située en orbite. John découvre que la station est sous le contrôle de guerriers venus du monde extra-dimensionnel d'où provient sa gemme.

Dans ce fameux monde, Jameson conserve l'apparence et les capacités de l'Homme-Loup. Il y apprend que sa pierre a été créée des siècles plus tôt par un dieu désireux de transmettre ses pouvoirs à son successeur. L'Homme-Loup réussit à vaincre le tyran Arisen Tyrk et rentre sur Terre, où il est à nouveau sujet aux phases de la Lune. Après une autre mission de sauvetage dans l'Autre Monde, John finit par permettre à Spider-Man et au docteur Curt Connors, le Lézard (Lizard), de lui administrer un traitement biomagnétique qui provoque le rejet de la gemme par son corps. Après sa convalescence, il devient le pilote de **Captain America** avant de devenir chasseur de monstres free-lance. Plus tard, il est nommé chef de la sécurité à Ravencroft (Institute Ravencroft), où lui succédera le psychiatre Doc Samson.

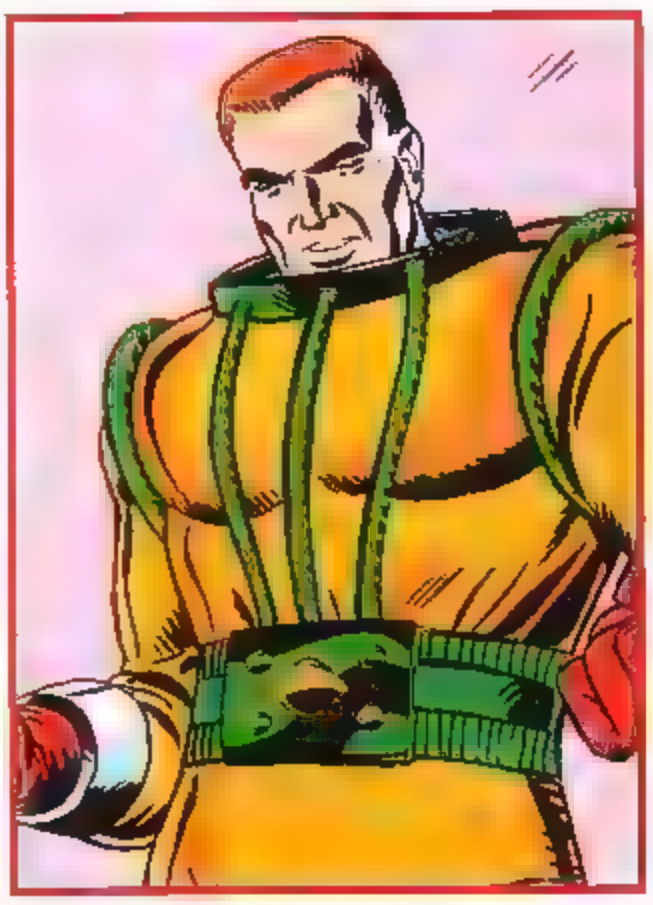
Nom français :
JOHN JAMESON
Véritable nom :
John Jameson
Première apparition :
ASM #1 (1963) / Fantask 4 (mai 1969)

Taille : 1,88 m
(Homme-Loup : 1,97 m)
Poids : 90 kg
(Homme-Loup : 157,5 kg)
Yeux : Marron
(Homme-Loup : Rouges)
Cheveux : Brun roux
(Homme-Loup : Blancs)



POUVOIRS/ ARMES

- Force et endurance surhumaines (sous la forme de l'Homme-Loup)
- Pilote d'essai et expert en sécurité



Dessin Dean Haspiel & John Romita

JIGSAW

Nom français : PUZZLE
Véritable nom : Billy Russo
Première apparition : *ASM* #162 (1976) / Strange 124 (avril 1980)

Taille : 1,87 m
Poids : 112 kg

C'est après avoir été projeté à travers un pare-brise par le Punisher que l'homme qui va devenir Puzzle se retrouve à jamais défiguré. Dans l'espoir de se venger, Puzzle fait accuser le Punisher de plusieurs crimes et l'attire dans un piège. Mais Puzzle attire également l'attention de Spider-Man et de Diablo (Nightcrawler) et ne peut venir à bout des trois hommes. Plus tard, il se laisse entraîner par son gang à dévaliser les passagers d'une courte croisière. Malheureusement pour lui, il s'attaque à un bateau où se trouvent Peter Parker et ses amis. Spider-Man intervient et poursuit Puzzle jusque dans son repaire, où le vilain terrifié ne tarde pas à se rendre.

POUVOIRS/ARMES

- Stratège de la criminalité
- Manie parfaitement de nombreuses armes à feu

JIMMY-6

Nom français : JIMMY-6
Véritable nom : Giacomo Fortunato
Première apparition : *SM* #70 (1996) / Spider-Man 12 MF (janvier 1998)

Taille : 2,02 m
Poids : 162 kg

Giacomo Fortunato est le fils de Don Fortunato, un seigneur du crime. Rebelle de nature, le colossal Jimmy se voit rejeté de l'empire de son père. Sa tête est même mise à prix par la mafia et Jimmy-6 est secouru par Ben Reilly, qui lui offre l'hospitalité pour un temps. Jimmy court prévenir son père de l'attaque mais s'attire son courroux quand il empêche Fortunato de tuer Spider-Man et Daredevil. Son père étant grièvement blessé par les hommes du Caïd (Kingpin), c'est Jimmy qui assume la direction de l'empire criminel de la famille Fortunato.

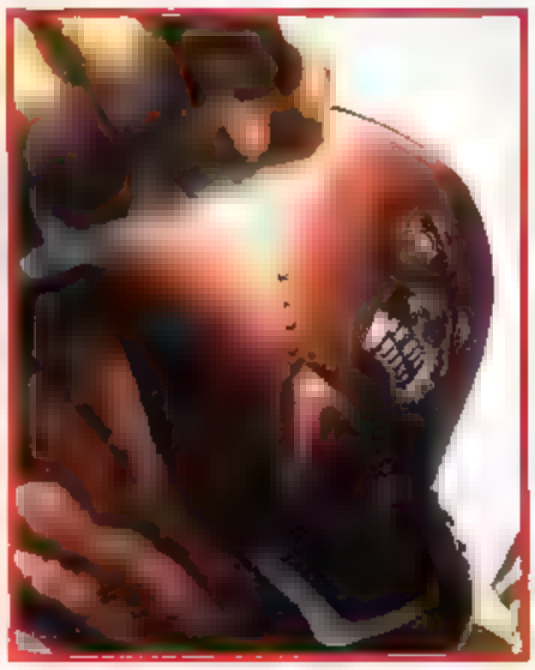
POUVOIRS/ARMES

- Puissant et bien armé

JUGGERNAUT

Nom français : LE FLÉAU
Véritable nom : Cain Marko
Première apparition : *XM* #12 (1965) / Strange 12 (décembre 1970)

Taille : 2,07 m
Poids : 405 kg



L'immense puissance surnaturelle de Cain Marko, frère adoptif du Professeur Charles Xavier (le mentor mutant des X-Men), est connue de tout l'univers Marvel, et bien sûr de Spider-Man. Lors de leur premier affrontement, le lanceur de toile a très ingénieusement vaincu le vilain, pourtant bien plus puissant que lui, en l'immobilisant dans du ciment. Malgré leur désaccord, le Fléau et Spider-Man unissent leurs forces contre les Exemplars. Par ailleurs, Cain s'est installé à l'Institut Xavier chez son frère adoptif et essaie de changer.

POUVOIRS/ARMES

- Force surnaturelle
- Invulnérabilité
- Champ de force
- Casque anti-ondes télépathiques

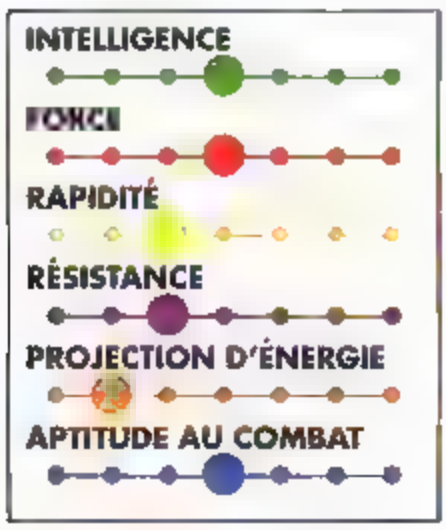
KAINE

Nom français : KAINE
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *WSM* #119 (1994) / Spider-Man 18 Semic (1996)

Taille : 2,02 m
Poids : 112 kg

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoirs d'araignée améliorés
- Sens d'araignée permettant de voir des événements futurs de façon aléatoire
- Projection de cicatrices dans la chair
- Griffes super-aiguisées



Avant de réussir à cloner Peter Parker et à créer Ben Reilly, le Chacal (Jackal) crée d'abord un clone défectueux baptisé Kaine. Après l'avoir quitté, la structure cellulaire de Kaine s'accélère ; il devient plus fort que jamais, mais se déforme complètement. À mesure que son corps se dégrade, la haine de Kaine grandit : haine contre le monde, mais surtout haine contre Ben Reilly, que Kaine et le Chacal prennent pour le vrai Spider-Man. Opinion que Norman Osborn, le Bouffon Vert (Green Goblin) s'empresse de confirmer.

Kaine suit Ben jusqu'à Manhattan et essaie de protéger Peter, qu'il croit être le clone. Car Kaine désire que Peter ait une chance de vivre l'existence parfaite qui lui est désormais interdite. Quand Peter est accusé d'un meurtre commis par Kaine longtemps auparavant, le clone défectueux se livre aux autorités et accepte d'être envoyé en prison. Mais il ne tarde pas à s'évader. Il retrouve Ben et vient facilement à bout de lui. Pourtant, il ne peut se résoudre à achever son adversaire. Il s'avère alors que Kaine est bien de la même étoffe que Peter Parker car il accepte d'assumer la responsabilité de ses actes et de payer pour les crimes qu'il a commis. La dernière fois qu'on a vu Kaine, il s'attaquait aux Scriers d'Osborn pour venger la mort de Ben Reilly.

KANGAROO

Nom français : LE KANGOUROU
Véritable nom : Frank Oliver
Première apparition : *ASM* #81 (1970) / Strange 78 (juin 1976)

Taille : 1,90 m
Poids : 105 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et résistance à la douleur augmentées
- Capable d'effectuer des sauts spectaculaires

D'origine australienne, Frank Oliver est fasciné par les kangourous. À force d'entraînement, de régime et d'obstination, il finit par sauter et boxer aussi bien que ces marsupiaux. Il met d'abord ses talents à profit dans son propre pays où il devient boxeur. Suite à un coup mortel assené à son adversaire sur le ring, il doit quitter son pays. En arrivant aux États-Unis, il est arrêté par la police, mais il réussit à s'échapper. Il vit alors une vie de fugitif et affronte rapidement Spider-Man qui vient facilement à bout de lui.

Après cette défaite, Oliver rencontre le Dr Jonas Harrow qui – pour servir ses propres intérêts – améliore ses capacités. Oliver est tellement stupide et têtu qu'il refuse d'écouter Spider-Man qui l'avertit des dangers d'une forte concentration en rayons gamma et tente de dérober un isotope radioactif

Toujours en cavale, Oliver s'empare d'un véhicule blindé, sans savoir que s'y trouve une éprouvette pleine de bactéries mortelles. Spider-Man fait l'impossible pour récupérer l'échantillon avant qu'Oliver ne répande accidentellement le poison dans Manhattan. Le Monte-en-l'air vient à bout du Kangourou et lui reprend l'éprouvette, mais il ne réussit pas à le capturer. Plus tard, un Américain du nom de Brian Hibbs reprend le flambeau sous le pseudo de Kangourou II (Kangaroo II).

JURY

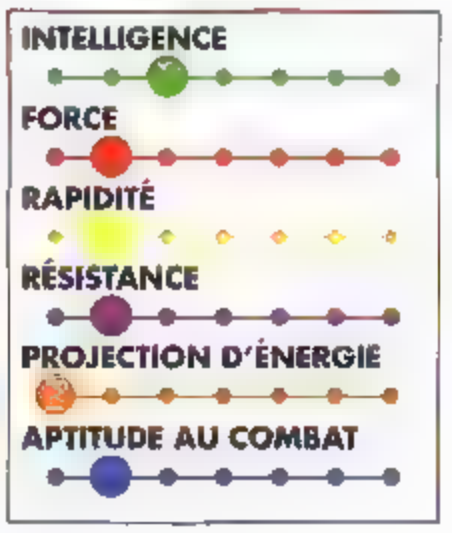
Nom français : LE JURY
Première apparition : *VLP* #2 (1993) / Venom I Semic (décembre 1995)

Revêtus d'armures de combat volantes, les membres du Jury ont été sélectionnés et entraînés pour éliminer Venom, qui a tué le fils du fondateur de l'équipe. Après avoir échoué, les membres du Jury s'en prennent à Spider-Man qu'ils pensent responsable de la création de Venom. Le Jury affronte Spider-Man à plusieurs reprises avant de décider de quitter le fondateur de l'équipe et de poursuivre sa propre voie. Depuis, le Jury a exécuté la Tarentule II (Tarantula II), affronté les New Warriors et s'est allié à U.S.Agent, un agent du gouvernement, d'abord pour combattre aux côtés des Thunderbolts puis pour affronter les vilains devenus héros. Parmi les membres du Jury, on compte Bomblast, Firearm, Ramshot, Screech, Sentry et Wysper.

DR. ASHLEY KAFKA

Nom français : DR ASHLEY KAFKA
Véritable nom : Dr Ashley Kafka
Première apparition : *SSM* #178 (1991) / Nova 177 (octobre 1992)

Taille : 1,65 m
Poids : 63 kg



Suite à une enfance un peu difficile, Ashley Kafka décide de faire des études de psychologie, ce qui l'amène à l'Empire State University. Elle y aide Spider-Man à surmonter les attaques psychologiquement dévastatrices que le Bouffon Vert (Green Goblin) lance contre lui. Elle aide aussi Vermine (Vermin) mais elle n'aura jamais l'occasion de soigner Harry Osborn. Nommée à la tête de Ravencroft (Ravencroft Institute), et malgré sa passion pour son travail, le docteur Kafka ne réussit pas à guérir des patients comme Carnage, Carrion II (Malcolm McBride), Shriek ou le Caméléon (Chameleon). Ce dernier profite d'ailleurs de sa confiance pour s'évader, ce qui vaut au docteur Kafka et au responsable de la sécurité, John Jameson, d'être renvoyés et d'être remplacés par Doc Samson, un psychiatre. Ashley et John commencent à sortir ensemble peu après cette affaire.

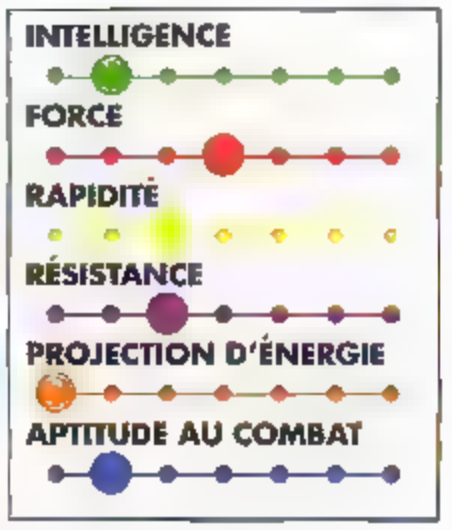
KANGAROO II

Nom français : LE KANGOUROU II
Véritable nom : Brian Hibbs
Première apparition : *Cage* #13 (1993) / Inédite en VF

Taille : 2,27 m
Poids : 170 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et capacité à sauter augmentées



L'objectif de Brian Hibbs était d'imiter le premier Kangourou (Kangaroo), Frank Oliver. Dans ce but, il s'entraîne tout en travaillant pour la très corrompue Corporation. Se croyant prêt à affronter Spider-Man, Hibbs attaque le héros. Le Monte-en-l'air le met K.-O. d'un seul coup de poing. Même équipé d'une armure de combat ou au sein de l'équipe Légion des Losers (Legion of Losers), Hibb ne parvient jamais à tenir plus de quelques secondes. Pour prouver qu'il est digne du pseudo de Kangourou, il se soumet à des expériences scientifiques visant à améliorer ses performances. Résultat : il est plus grand, plus bête et se retrouve affublé d'un accent australien caricatural. Enfermé à la Cage, une prison spéciale pour super-vilains, il y vit des relations tumultueuses avec le fameux Tombstone.

Nom français : NICK KATZENBERG
Véritable nom : Nick Katzenberg
Première apparition : *WSM* #50 (1989) / Nova 144 (janvier 1990)

Taille : 1,75 m
Poids : 99 kg

Paparazzi sans scrupules, Nick Katzenberg devient le photographe préféré de J. Jonah Jameson après avoir pris des photos faisant passer Spider-Man pour un voleur. Mais il perd les faveurs de l'éditeur quand il photographie l'arrestation de Joseph "Robbie" Robertson. Katzenberg essaie alors de prouver que Peter Parker falsifie certaines de ses photos en se déguisant en Spider-Man. Il photographie un jour une réunion de membres de la mafia qui attire l'attention des criminels, et Katzenberg disparaît de la circulation. On apprendra plus tard qu'il est atteint d'un cancer du poumon. Peter emmène alors Mary Jane Watson le voir à l'hôpital pour l'encourager à arrêter de fumer. Katzenberg meurt quelques mois plus tard.

NICK KATZENBERG

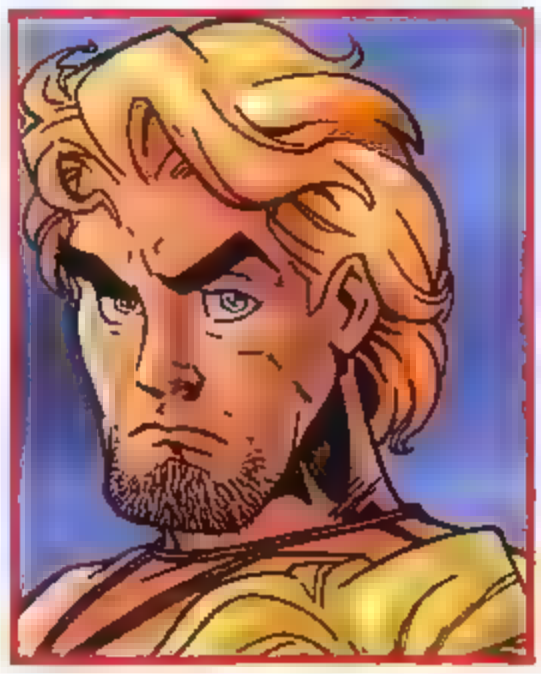
POUVOIRS/ARMES

• Capacités athlétiques, à chasser, à survivre et à se battre jusqu'à atteindre la perfection humaine dans ces domaines

Nom français : KA-ZAR
Véritable nom : Kevin Plunder
Première apparition : *XM* #10 (1965) / Strange 10 (octobre 1970)

Taille : 1,87 m
Poids : 96 kg

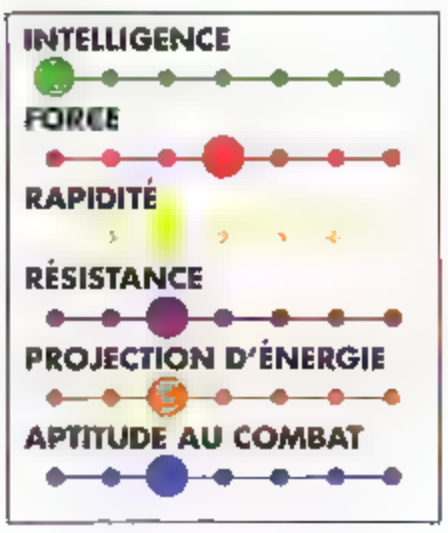
Seigneur de la jungle du royaume oublié connu sous le nom de Terre Sauvage, où vivent encore des dinosaures, Kevin Plunder rencontre et aide Spider-Man à de nombreuses occasions, en collaboration avec sa femme Shanna et Zabu, le dernier représentant de la race des tigres aux dents de sabre. Ensemble, ils affrontent des adversaires tels que Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter), Stegron, Chtylok ou les mutants de la Terre sauvage (Savage Land Mutates). Lors d'une de ces aventures, Ka-zar est blessé à New York et on le croit mort. Folle de chagrin, Shanna se tourne alors vers son nouvel ami, Peter Parker. Une idylle est sur le point de naître, mais Peter comprend que Shanna ne pense en fait qu'à son mari.



KA-ZAR

POUVOIRS/ARMES

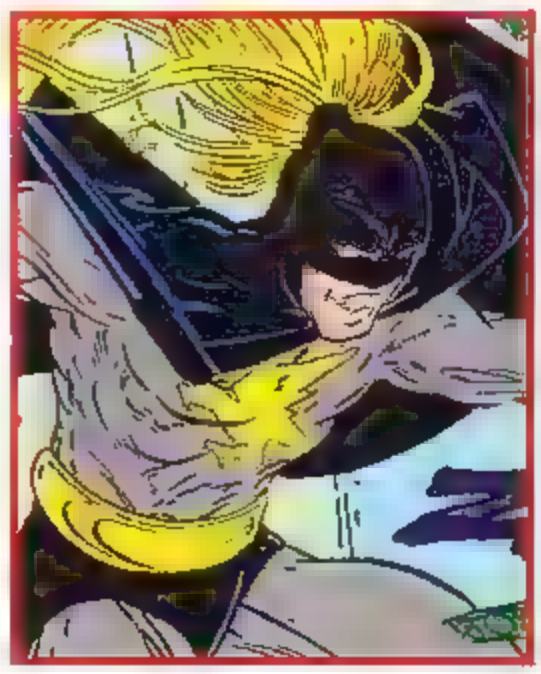
- Force augmentée
- Capacité de voler
- Propulseurs d'énergie



Nom français : PYGARGUE
Véritable nom : Simon Maddicks
Première apparition : *RH* #1 (1977) / Bloodstone (mars 1984)

Taille : 1,95 m
Poids : 112 kg

Ancien militaire, Simon Maddicks est transformé en Pygargue par la Brand Corporation. Lors de sa première mission pour la mystérieuse organisation Conspiracy, il affronte le légendaire aventurier Ulysses Bloodstone contre lequel il perd. Modular Man de la Conspiracy le récupère à l'hôpital dans le coma et le ramène à la vie, mais les deux compères sont battus à la fois sur le plan physique et sur le plan intellectuel par Spider-Man et le Fauve. Au fil de sa carrière de mercenaire en solo, Pygargue affronte plusieurs fois Spider-Man, ainsi que Captain America, Moon Knight, Miss Hulk, Elektra, Hulk et même des criminels comme lui, tels que Locksmith et le Bricoleur (Tinkerer).



KILLER SHRIKE

KINGPIN

Nom français :
LE CAÏD
Véritable nom :
Wilson Fisk
Première apparition :
ASM #50 (1967)
Strange 47 (novembre 1973)
Taille : 1,98 m
Poids : 204 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Sans

Bien que Wilson Fisk se donne des airs d'homme d'affaires respectable, tout le monde sait parfaitement que c'est l'un des plus puissants seigneurs du crime de New York et des environs. Criminel de génie, Fisk est un homme massif mais tout de muscles et bâti en puissance. Au moment où le jeune Peter Parker perd ses illusions et renonce à son rôle de Spider-Man, le Caïd en profite pour unir les gangs de New York sous sa férule. Au retour de Spider-Man, le Caïd manque d'éliminer le lanceur de toile et le célèbre homme de presse, J. Jonah Jameson. Mais au dernier moment, son plan tombe à l'eau à cause de l'un de ses lieutenants, Frederick Foswell.

Fisk prend d'énormes précautions pour que sa réputation ne soit pas entachée, et même lorsqu'il déroge à ses règles et se salit les mains en s'aventurant lui-même sur le campus de l Empire State University pour y voler la Tablette de la Vie (Lifeline Tablet), il n'est pas condamné, faute de preuves… ou plus certainement parce qu'il a payé un des juges. Le Caïd est impliqué dans toutes les activités illégales qui fleurissent à New York, et ses ambitions à la fois criminelles, financières et politiques provoquent de fréquents conflits avec Daredevil, Spider-Man, le Punisher et le S.H.I.E.L.D. Mais il embauche le plus souvent des assistants ou des tueurs à gages tels que l'Arrangeur (Arranger) ou Jack O'Lantern pour faire le sale boulot à sa place.

Le seul frein aux activités du Caïd est sa dévotion à sa femme, Vanessa Fisk, qui va, à une époque, jusqu'à lui demander de choisir entre l'élimination de Spider-Man et son amour pour elle – un amour tempéré par l'influence de leur fils, Richard Fisk, qui est une épine dans le pied de son père à la fois en tant que Comploteur qu'en tant que la Rose. Bien que brutal, le Caïd n'en est pas moins un élément de stabilité sur la scène criminelle new-yorkaise. À plusieurs reprises, il s'est effacé et, à chaque fois, son départ a créé un vide et provoqué une recrudescence des violences – à tel point que la police a même contribué une fois à son retour sur le devant de la scène.

POUVOIRS/ ARMES

- Combattant au corps à corps bien entraîné
- Agilité surprenante pour un homme de sa corpulence
- Criminel génial

Dessin : Alex Maleev

KRAVEN THE HUNTER

Né dans le milieu aristocratique russe, Kraven devient l'un des plus grands chasseurs du monde pour compenser son impression d'appartenir à une noblesse déchue. Mais il se lasse vite de la chasse au gibier traditionnel. Quand son demi-frère, Dimitri Kravinoff, alias le Caméléon (Chameleon), demande à Sergei de venir aux États-Unis pour l'aider à se venger de Spider-Man, le Chasseur comprend immédiatement qu'il a enfin trouvé une proie digne de lui.

Kraven arrive à Manhattan, armé de pièges, de filets ainsi que de tout un arsenal de drogues et de potions mystérieuses qui lui permettent d'augmenter sa force et qui proviennent des jungles les plus reculées de l'Afrique. Ces élixirs lui procurent la force et la vitesse d'un animal sauvage et font de lui un adversaire largement à la hauteur pour Spider-Man. Mais le Caméléon et Kraven ont sous-estimé l'adversaire et se font battre par Spider-Man ; ils sont expulsés des États-Unis. Désormais, Kraven ne se bat plus seulement pour s'amuser mais pour laver son honneur.

Aussi bien en solo qu'en tant que membre des premiers Sinister Six, Kraven est à nouveau vaincu par Spider-Man. Pourtant, quand le Bouffon Vert (Green Goblin) lui propose de le payer pour éliminer le héros, Kraven a l'arrogance de lui demander la moitié de la prime en avance -- avant d'échouer encore une fois.

Les deux ennemis jurés ne s'affronteront cependant plus jusqu au jour où Spider-Man retrouve Kraven en Terre Sauvage, une région oubliée du temps, située dans l'Antarctique. Spider-Man écrase Kraven qui tente de prendre sa revanche à New York où il drogue le Gibbon et l'oblige à attaquer le héros. Une fois encore, c'est un échec cuisant pour Kraven qui a triomphé de tous les animaux qui existent sur Terre, mais qui ne peut venir à bout de Spider-Man.

Après avoir imbibé une fléchette de toutes sortes de potions, Kraven réussit à la ficher dans le corps de Spider-Man. Après quoi, il enterre son adversaire vivant et se fait passer pour lui. Kraven endosse le costume noir de Spider-Man et bat Vermine (Vermin), ce que Spider-Man n'a jamais réussi à faire sans faire appel à une aide extérieure. Quand Spider-Man finit par s'extraire de la tombe, il attaque Kraven qui ne lui oppose aucune résistance. Maintenant qu'il a prouvé sa supériorité, Kraven a enfin atteint à une certaine sérénité. Satisfait, il a enfin trouvé le bonheur et peut commencer à vivre véritablement.

Nom français :
KRAVEN LE CHASSEUR
Véritable nom :
Sergei Kravinoff
Première apparition :
ASM #15 (1964)
Marvel 10 (janvier 1971)

Taille : 1,92 m
Poids : 108 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Noirs

POUVOIRS/ ARMES

- Chasseur exceptionnel
- Force augmentée
- Excelle dans l'utilisation de très nombreuses armes ainsi que de divers poisons et drogues

Dessin : John Romita Jr

ALYOSHA KRAVINOFF

Nom français : ALYOSHA KRAVINOFF
Véritable nom : Alyosha Kravinoff
Première apparition : *SSM* #243 (1997) / Spider-Man MF 19 (août 1998)

Taille : 1,90 m
Poids : 100 kg

Alyosha Kravinoff est le fils de Sergei Kravinoff, connu sous le nom de Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter). Après le suicide de son père, Alyosha fait une fixation sur la vie qu'a menée Kraven. Dans l'espoir de se faire la même réputation que lui, Alyosha attaque Spider-Man – puis fait une trêve inexpliquée avec son adversaire. Après quoi, le jeune homme assassine Calypso, la maîtresse de son père ; attaque les Fantastiques Fantastic Four et fait brièvement partie des Sinistres Six (Sinister Six). Mais plus récemment, Alyosha apparaît sous les traits d'un personnage raffiné animé des meilleures intentions. Reste à savoir qui est le vrai Alyosha Kravinoff. Sa petite amie du moment, Timber Hughes, a l'intention de devenir actrice.

POUVOIRS/ARMES

- Toutes les capacités de Kraven le Chasseur
- Contrôle les animaux et communique avec eux
- Possède un loup apprivoisé, Nickel

VLADIMIR KRAVINOFF

Nom français : VLADIMIR KRAVINOFF
Véritable nom : Vladimir Kravinoff
Première apparition : *PPSM* #47 (1994) / Spider-Man Semic 16 (septembre 1995)

Taille : 1,93 m
Poids : 108 kg

Fils de Sergei Kravinoff, Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter) et frère d'Alyosha Kravinoff, Vladimir Kravinoff (alias Grim Hunter) s'est entraîné sous la férule de son père – et de ses employés – en Russie. Après la mort de celui-ci, Vladimir s'acoquine avec Jason Macendale alias le Super-Bouffon (Hobgoblin). Ensemble, ils se rendent aux États-Unis et profitent des effets de l'élixir qui augmentait les pouvoirs de Kraven. Désireux de suivre les traces de son père, Vladimir s'attaque à Spider-Man, mais il est vaincu et mis derrière les barreaux. Il réussit à acheter son évasion et s'en prend à Ben Reilly puis à Peter Parker. Pour protéger ce dernier, Kaine tue Vladimir.

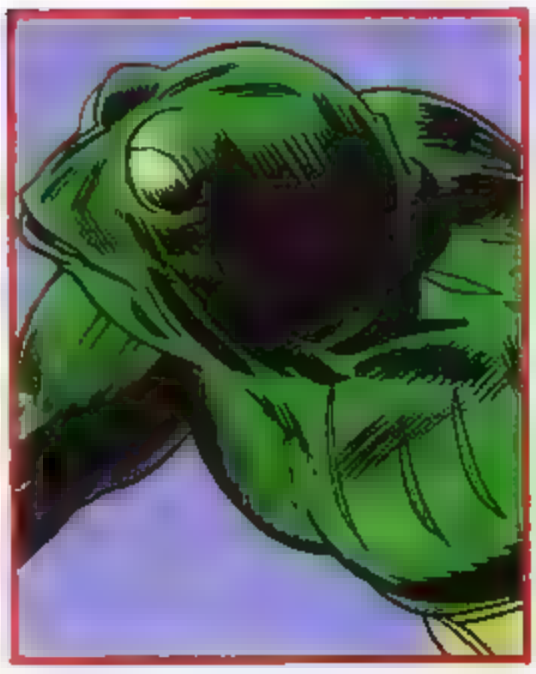
POUVOIRS/ARMES

- Toutes les capacités de Kraven le Chasseur
- Gants électrifiés

LEAP-FROG

Nom français : L'HOMME-GRENOUILLE
Véritable nom : Vincent Colorito Patilio
Première apparition : *DD* #25 (1967) / Strange 24 (décembre 1971)

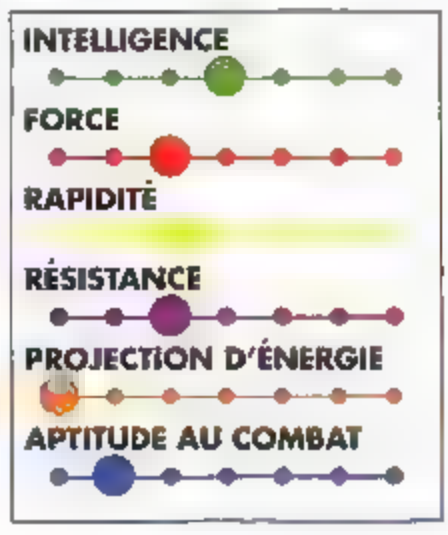
Taille : 1,73 m
Poids : 76 kg



Inventeur raté et frustré, Vincent Patilio met au point un costume d'Homme-Grenouille et entame une carrière de criminel assez catastrophique. Arrêté par Daredevil, Iron Man des Vengeurs (Avengers) et les Défenseurs (Defenders), il purge sa peine et retourne à sa vie de chômeur. Peu après, sa femme meurt d'un cancer. Son fils Eugene, le deuxième Homme-Grenouille (Frog-Man) s'appropriera plus tard le costume de son père et deviendra un héros. Mais c'est sans son fameux costume que Vincent réussira son plus beau coup en enregistrant les aveux du Lapin Blanc (White Rabbit), ce qui lui vaut une belle récompense. Vincent a depuis longtemps raccroché son costume, mais son identité a été usurpée pour attaquer Daredevil.

POUVOIRS/ARMES

- Effectue des bons électroniques
- Système de guidage interne informatique
- Exosquelette augmentant sa force



NED LEEDS

Reporter pour le Daily Bugle, Ned Leeds se trouve à l'étranger quand Peter Parker tombe amoureux de la réceptionniste Betty Brant. À son retour, Ned oblige la jeune fille à choisir entre lui, le journaliste installé, et le jeune photographe à peine embauché et un peu fou qu'est Peter Parker. Ned convainc enfin Betty, qui accepte de se fiancer avec lui. Ned est ensuite promu au sein du journal et ils se marient.

Bien que cantonné derrière son bureau, Ned garde une âme de reporter. Un jour qu'il assiste à un combat entre Spider-Man et le Super-Bouffon (Hobgoblin), le héros remporte la victoire et le vilain, démasqué, s'enfuit. Ned suit le criminel jusqu'à son repaire, où il est capturé. Au lieu de le tuer, le Super-Bouffon lui inflige un lavage de cerveau et se sert de lui pour réunir des informations. Le vilain finit même par faire revêtir un costume de Super-Bouffon à Ned et l'utilise comme doublure pour les combats sans intérêt ou vraiment dangereux. Sous l'effet du lavage de cerveau, Ned approche Richard Fisk afin d'obtenir des informations sur le père de ce dernier, le Caïd (Kingpin). Le Super-Bouffon donne ensuite pour instruction à Ned de coopérer avec Richard et d'œuvrer à détrôner le Caïd. Toutes ces manipulations mentales finissent par fatiguer l'organisme de Ned, et ses relations personnelles et de travail en souffrent. Il devient agressif et instable, ce qui précipite Betty dans les bras de Flash Thompson. Le comportement de Ned en tant que Super-Bouffon devient également de plus en plus irrationnel : il vend Richard au Caïd, ce qui réduit les plans du Super-Bouffon à néant.

Il devient évident que le Super-Bouffon ne peut plus compter sur Ned. Il fait donc courir le bruit dans la mafia que Ned est le Super-Bouffon et qu'il s'apprête à partir pour Berlin. Jason Macendale, alias Jack O'Lantern, qui en veut au Super-Bouffon, fait alors appel à l'Étranger (Foreigner) pour qu'il tue Ned afin de prendre sa place. Ned est assassiné par les agents de l'Étranger dans sa chambre d'hôtel en Allemagne. Fou de rage, Spider-Man tente de faire traduire les assassins de Ned en justice, mais sans succès.

Nom français :
NED LEEDS
Véritable nom :
Edward "Ned" Leeds
Première apparition :
ASM #18 (1964)
Marvel 13 (avril 1971)

Taille : 1,78 m
Poids : 92 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Bruns

POUVOIRS/ ARMES

• Capacités du Super-Bouffon sous l'effet d'un lavage de cerveau

Dessin : Ron Frenz

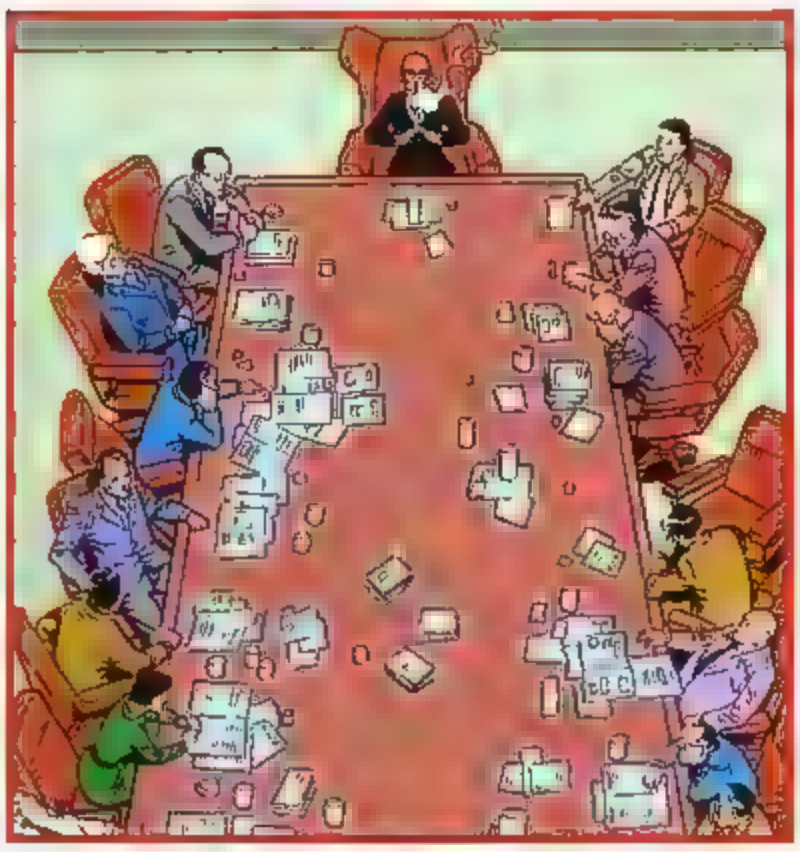
INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

LEGION OF LOSERS

Nom français : LÉGION DES LOSERS
Première apparition : *SSM* #245 (1997)
Spider-Man MF 20 (septembre 1998)

Suite à une énième défaite, le Grizzly approche toute une série de vilains aussi nuls que lui, à savoir le Gibbon, Spot et le Kangourou II (Kangaroo II) afin de former une équipe pour se venger de Spider-Man. Cette fine équipe sera rapidement connue sous le nom de Légion des Losers. Mais, un jour que Spot et le Kangourou s'apprêtent à dévaliser une banque, le Grizzly et le Gibbon réalisent que s'ils veulent se venger, ce ne sont pas pour autant des criminels dans l'âme. Spider-Man fait semblant d'être vaincu pour laisser au Grizzly et au Gibbon le temps de restituer l'argent. Spot et le Kangourou ne sont pas d'accord mais sont obligés de se rendre à leurs arguments – musclés. Suite à ça, le Grizzly et le Gibbon font équipe quelque temps comme justiciers, mais le Grizzly ne tarde pas à retrouver les chemins du crime.

LIFE FOUNDATION



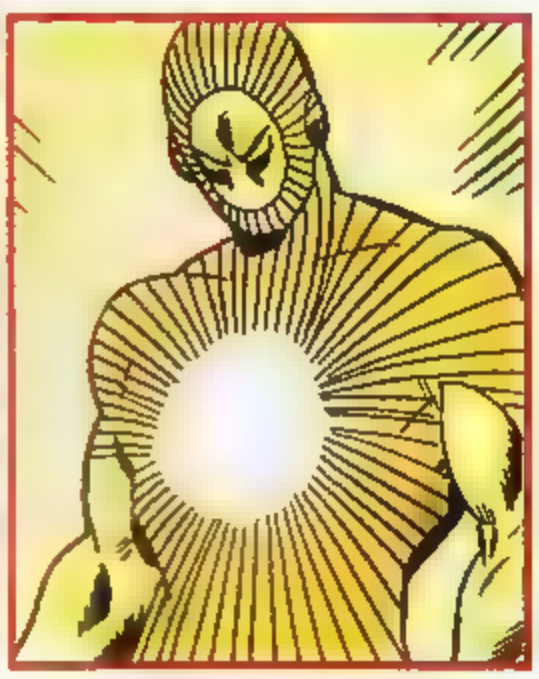
Nom français : FONDATION POUR LA VIE
Première apparition : *SPEC* #143 (1988) / Nova 141 (octobre 1989)

Organisation financée par des ressources très importantes, la Fondation pour la vie a pour but de créer des résidences de luxe où les gens extrêmement riches pourraient se réfugier en cas de guerre nucléaire ou autre catastrophe. Parmi ses dirigeants, on compte Carlton Drake, Roland Treece et Mr. Pullman. Pour protéger sa première "résidence" – Sanctus Maximus – l'organisation embauche Chance pour qu'il vole des armes expérimentales. Puis celle-ci le double. Spider-Man se porte au secours de Chance et détruit la cache d'armes. Plus tard, l'organisation réactivera la Tri-Sentinelle (Tri-Sentinel) pour tâcher de venir à bout de notre lanceur de toile. La Fondation lance aussi un programme, le Projet Arachnis, visant à faire muter les humains afin qu'ils puissent survivre à n'importe quel désastre. Transformé en *Homo arachnis*, un homme-araignée géant, Drake réussit à échapper à l'explosion qui détruit les installations du Projet Arachnis. Mais l'expérience épuise ses pouvoirs et il retrouve son état normal.

LIGHTMASTER

Nom français : LUMINEX
Véritable nom : Edward Lansky
Première apparition : *SPEC* #3 (1977) / Nova 3 (avril 1978)

Taille : 1,78 m
Poids : 79 kg



Portant un costume de combat de son invention, le Dr Edward Lansky affronte Spider-Man à maintes reprises. À l'origine, il s'associe avec Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter) et la Tarentule (Tarentula). Un jour, Spider-Man le bat en faisant passer du courant électrique à travers son armure, et Lansky découvre qu'il a été transformé en énergie et condamné à vivre dans une dimension de pure lumière. Afin de retrouver forme humaine, il tente d'absorber les pouvoirs de Dazzler mais Spider-Man l'en empêche. Plus tard, Lansky réussit à utiliser l'énergie des bracelets de Quasar pour revenir à la normale. Mais ça ne lui suffit pas. Pour devenir plus puissant, il s'introduit dans le laboratoire de recherche Genetech où il est vaincu par la Cape et l'Épée (Cloak and Dagger).

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de voler
- Décharges de lumière solide

LIZARD

Chirurgien et biologiste doué, le Dr Curt Connors part à la guerre quand son pays l'appelle sous les drapeaux. Il est médecin sur le champ de bataille jusqu'au jour où il est blessé par une explosion et qu'il faut l'amputer d'un bras. Il fait alors une croix sur sa carrière de chirurgien et retourne dans son laboratoire de Floride. S'inspirant de la capacité des reptiles à régénérer des membres, il se lance dans l'étude de la biologie moléculaire des reptiles et dans la manipulation génétique afin de reproduire ce processus sur l'être humain. Curt teste sa formule sur lui et, en quelques secondes, son bras amputé repousse.

Le sérum a l'effet escompté, mais il est plus puissant que Curt ne l'imaginait ; le composé chimique le transforme en lézard humain. Incapable de résister à sa nature reptilienne récemment acquise, il s'enfuit dans les marais de Floride. Dans son sanctuaire, le Lézard met sur pied une armée de créatures au sang-froid dans le but de détruire l'humanité. Les rumeurs concernant un "lézard géant" ne tardent pas à se répandre et à attirer l'attention du Daily Bugle. Considérant que cette créature est un danger public, J. Jonah Jameson met Spider-Man au défi d'affronter le Lézard. Photographe au Bugle, Peter Parker est envoyé en Floride pour couvrir l'affaire. Grâce à la femme de Curt, Martha, et à leur jeune fils, Billy, Spider-Man apprend vite la vérité. Il met alors les notes et l'équipement de Connors à profit, ainsi que ses propres connaissances, pour mettre un antidote au point. Après avoir immobilisé la créature, Spider-Man oblige le Lézard à absorber la solution qui le retransforme en homme tout en lui permettant de garder son bras régénéré. Après cet épisode, Connors sera à jamais reconnaissant à Spider-Man, tandis que son alter ego reptilien lui voue une haine éternelle.

Le Dr Connors a rapidement l'occasion de renvoyer l'ascenseur à Spider Man. À la suite d'une transfusion de Peter à sa tante, May Parker, le sang radioactif de Spider-Man s'avère un poison mortel pour la vieille dame. Les médecins ne savent que faire et, désespéré, Spider-Man apporte à son ami un échantillon du sang de sa tante. Curt aide notre héros à développer une formule qui sauve la vie de May.

Nom français :
LE LÉZARD
Véritable nom :
Dr Curtis Connors
Première apparition :
ASM #6 (1963) / L'Intégrale : Spider-Man 1 (février 2002)
Taille : 1,80 m
(Le Lézard : 2,02 m)
Poids : 79 kg
(Le Lézard : 247 kg)
Yeux : Bleus
Cheveux : Bruns

POUVOIRS/ ARMES

- Brillant chercheur en biologie et herpétologie
- Expert en substances mutagènes
- Force et vitesse surhumaines
- Peau renforcée
- Queue puissante
- Peut escalader des surfaces lisses

Dessin : Tim Sale

LIZARD

Pourtant, Curt ignore tout de la véritable identité de Spider-Man. Peu après, Curt et Spider-Man font à nouveau équipe et mettent au point une solution destinée à ramollir la carapace du Rhino. Malheureusement, au contact du produit, Curt se retransforme en Lézard. Sachant qu'une créature à sang-froid est incapable de réguler sa température interne, Spider-Man le piège dans un wagon réfrigéré.

Pendant une période, Curt se partage entre New York et la Floride. Quand l'Empire State University lui accorde une bourse de recherche, il vient s'établir pour quelque temps à Manhattan et Peter devient son assistant. Mais l'ombre du Lézard plane toujours sur Curt. De plus en plus souvent, sous l'effet du stress ou au contact de certains produits chimiques, il se transforme en l'horrible créature. Incapable de supporter les perpétuelles rechutes de son mari, Martha le quitte en emmenant leur fils. Cette émotion provoque une énième transformation, et Calypso profite de l'occasion. Grâce à ses pouvoirs vaudous, elle prend le contrôle de l'esprit du Lézard dans l'espoir de l'utiliser pour se venger de Spider-Man. Après la défaite de Calypso, Connors décide de chercher un remède qui le guérira pour toujours de sa malédiction. Il commence donc par élaborer une version modifiée de sa formule originelle de régénération.

Il inocule ce sérum dans un morceau de queue coupé de lézard ; les effets sont désastreux. La queue se transforme en un nouveau Lézard dénué de toute humanité. Pour protéger sa femme et son fils, Curt est obligé de se transformer à son tour.

"... HE GREW OBSESSED WITH THE REGENERATIVE ABILITIES OF REPTILES.
" HE STUDIED ENDLESSLY, UNTIL DR CURT CONNORS, BECAME ONE OF THE WORLD'S LEADING ZOOLOGISTS!
BUT THEN HE PUT HIS THEORIES INTO PRACTICE, USING HIMSELF AS A GUINEA PIG FOR A FORMULA HE'D DEVELOPED!
"AND IT WORKED.
"BUT TOO WELL!
"HIS ARM GREW BACK, BUT HIS GENES HAD BEEN ALTERED TO WHERE HIS ENTIRE BODY BECAME REPTILIAN! AND WHENEVER THAT HAPPENED HIS SCIENTIFIC OBSESSION GAVE WAY TO AN ALL-ABIDING HATRED OF MAMMALS!"

Dessin : Todd McFarlane

À la suite de cet acte de bravoure, Martha revient vivre avec son mari. Curt ayant en outre miraculeusement récupéré son bras amputé grâce à Hammerhead, l'avenir semble rose pour la famille Connors. Mais la structure cellulaire du nouveau bras de Curt est instable et il ne peut bientôt plus s'en servir. Un peu plus tard, on diagnostique un cancer chez Martha et Billy – résultat de la pollution générée par un laboratoire industriel situé près de leur maison en Floride. Grâce aux efforts conjugués de Curt, du Lézard et de Spider-Man, un employé de Monnano Corporation accepte de témoigner contre l'usine, mais il est trop tard. Le cancer de Martha est trop avancé et elle meurt. Billy guérit mais il n'est pas facile pour Curt de l'élever seul sous la menace permanente d'un retour du Lézard.

LOOTER

Nom français : LE PILLEUR
Véritable nom : Norton G. Fester
Première apparition : *ASM* #36 (1966) / Strange 34 (octobre 1972)

Taille : 1,73 m
Poids : 68 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force augmentée chimiquement
- Ballon dirigeable pour une personne
- Pistolet aveuglant
- Diverses armes "empruntées"

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Scientifique un peu cinglé, Norton G. Fester développe une théorie sur la vie microscopique à l'intérieur des météorites jugée farfelue par ses pairs. Un jour qu'il est sur le terrain, il découvre une météorite qui vient de tomber et l'ouvre ; un gaz s'en échappe qui lui confère une force surhumaine.

Tournant le dos à la recherche, il décide d'utiliser ses pouvoirs pour voler de l'argent mais également d'autres météorites susceptibles de contenir le gaz qui lui permettra de raviver ses pouvoirs. Malheureusement pour lui, au fil de ses recherches, il sélectionne un musée où Peter Parker et Gwen Stacy sont en train de travailler. Peter s'éclipse, ce qui laisse penser à Gwen que c'est un lâche, et Spider-Man ne tarde pas à apparaître. Le Pilleur l'emporte dans un premier temps, mais notre héros ne tardera pas à le vaincre.

Pendant quelque temps, le Pilleur adopte le nom de l'Homme-Météore. Il utilise le gaz de météorite pour atteindre une taille gigantesque. Pour venir à bout de son pire ennemi, il emprunte l'équipement de Strikeback, du Piégeur (Trapster), de Mauler et même de l'Homme aux Échasses (Stilt-Man). En vain. On peut même penser que le Pilleur a été soulagé d'être vaincu par le Frelon (Hornet)… il ignorait évidemment que le Frelon n'était autre que Spider-Man !

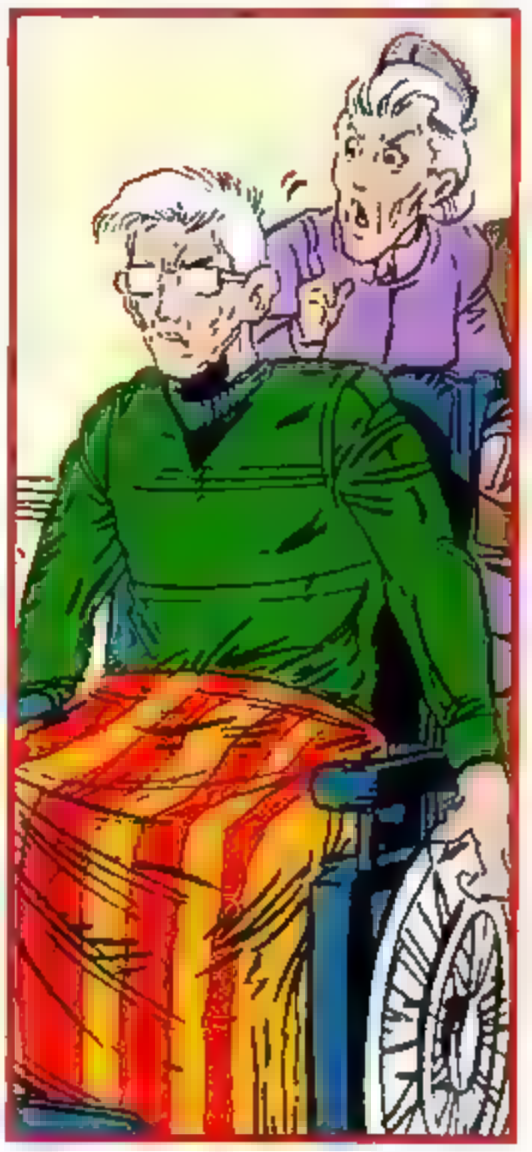
NATHAN LUBENSKY

Nom français : NATHAN R. LUBENSKY
Véritable nom : Nathan R. Lubensky
Première apparition : *SPEC* #47 (1980) / Nova 45 (octobre 1981)

Taille : 1,70 m
Poids : 63 kg

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

May Parker fait la connaissance de Nathan Lubensky – qui est paralysé – lors de sa convalescence dans une maison de repos après une crise cardiaque. Ancien acteur de variétés, Nathan se montre si charmant que lorsque May quitte l'hôpital pour créer une pension de famille, elle lui propose de venir s'y installer. Nathan et May ne tardent pas à se fiancer.



Un jour, une bande de voyous prend les hôtes de May en otages, et Spider-Man vient à leur secours. Mais Nathan ouvre un store qui donne aux tireurs d'élite de la police une vision partielle de la situation et leur permet de tirer et de tuer le chef du gang déjà emprisonné dans la toile de Spider-Man. May ne peut pardonner ce geste à Nathan et rompt leurs fiançailles.

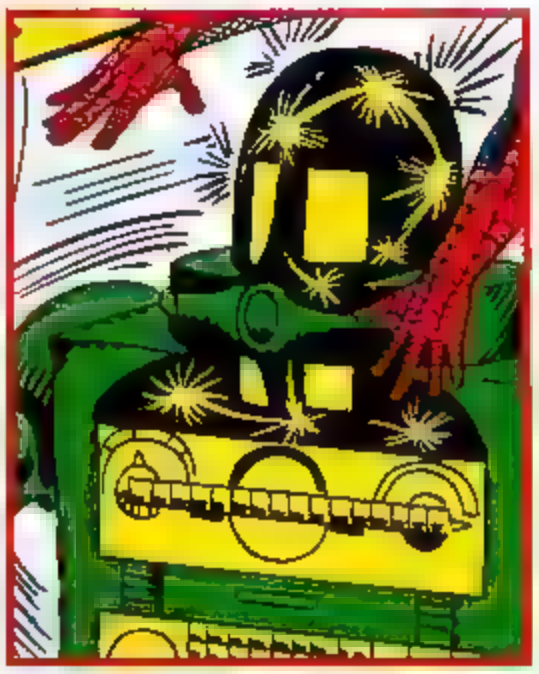
Nathan est accro au jeu. Toutes ses économies y sont passées. Comme il doit de l'argent à la mafia, il vole de l'argent à May. Il le perd aussi. Dans l'espoir de la rembourser, il débloque l'argent de son assurance-vie et parie sur le succès du meurtre du milliardaire Richard Trask par le Vautour (Vulture) et Chance.

Quand le tandem attaque le tout nouveau yatch de Trask, Spider-Man réussit à sauver le milliardaire et à neutraliser Chance. Malheureusement, le Vautour s'empare d'un otage dans la foule. Il s'agit de May. Nathan intervient et est emporté à sa place, cette mésaventure provoque une crise cardiaque qui lui sera fatale.

LIVING BRAIN

Nom français : CERVEAU VIVANT
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *ASM* #8 (1964) / L'Intégrale Spider-Man 2 (mai 2002)

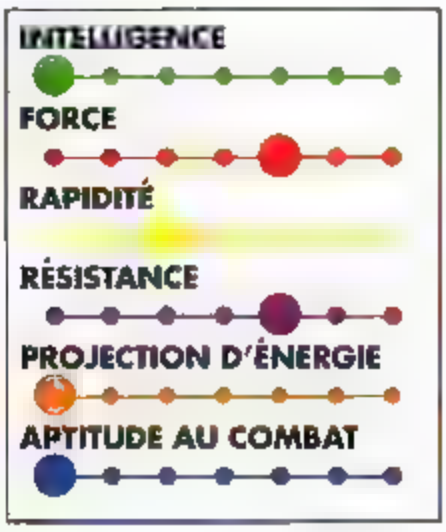
Taille : 1,98 m
Poids : 360 kg



Le Cerveau Vivant est une intelligence artificielle performante. Lors d'une démonstration devant la classe de Peter Parker à Midtown High School, on lui fixe pour objectif de déterminer quelle est l'identité secrète de Spider-Man.
Mais avant que la machine révèle la réponse, les deux techniciens qui s'en occupent tentent de la voler. Cela provoque une panne et l'appareil dévaste tout sur son passage. Spider-Man réussit à désactiver la machine et la production en est arrêtée. Steve Petty, fils de son inventeur, la réactivera des années plus tard et s'en servira pour punir une bande de petites brutes. Cette fois, Spider-Man provoquera un court-circuit de la machine.

POUVOIRS/ARMES

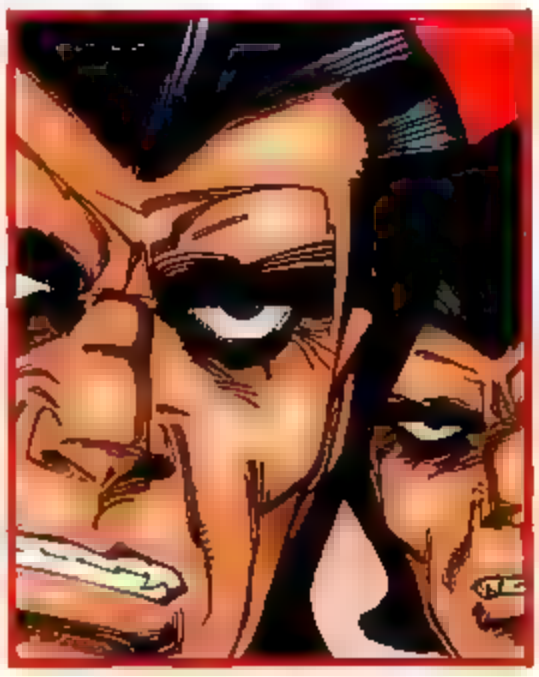
• Force, vitesse et réflexes surhumains
• Intelligence artificielle dernier cri



LOBO BROTHERS

Nom français : LES FRÈRES LOBO
Véritable nom : Carlos et Eduardo Lobo
Première apparition : *SSM* #143 (1988) / Nova 141 (octobre 1989)

Taille : 1,82 m
Poids : 90 kg



Quand ils comprennent qu'ils possèdent le pouvoir de se transformer en créatures ressemblant à des loups, les gosses de la rue d'origine mexicaine que sont Carlos et Eduardo Lobo ne tardent pas à gravir les échelons du milieu du sud du Texas. Leur succès est tel qu'un des lieutenants du Caïd (Kingpin), l'Arrangeur (Arranger), les attaque. Les deux frères se rendent alors à New York pour se venger et font un carnage parmi les hommes du Caïd. Une vague de violence qui culmine avec une fusillade impliquant le Caïd, Hammerhead, le Caméléon (Chameleon), Spider-Man et Glory Grant. En visant Spider-Man, Glory tue Eduardo, tandis que notre héros met Carlos KO avant de le livrer à la police.

POUVOIRS/ARMES

• Créatures ressemblant à des loups et possédant le pouvoir de se transformer à la pleine lune

MAN-MOUNTAIN MARKO

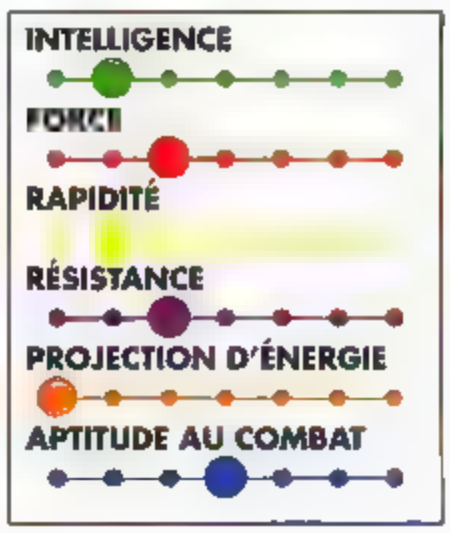
Nom français : MARKO L'HOMME-MONTAGNE
Véritable nom : Michael Marko
Première apparition : *ASM* #73 (1969) / Strange 70 (octobre 1975)

Taille : 2 m
Poids : 121 kg

Homme de main de la Maggia, Marko l'Homme-Montagne affronte Spider-Man pour la première fois le jour où Silvermane tente de s'emparer de la Tablette de Vie (Lifeline Tablet) censée garantir la jeunesse éternelle. On croit que c'est le Shocker qui la détient, et Marko interroge la fiancée du vilain. Spider-Man intervient. Marko travaille tantôt pour son propre compte tantôt pour la Maggia ou pour le criminel Nightshade. Ainsi a-t-il eu l'occasion d'affronter Spider-Man mais aussi Daredevil, Cage, Iron Fist et le détective privé Jessica Jones. À noter qu'il a été impliqué une deuxième fois dans une affaire concernant la fameuse Tablette de Vie.

POUVOIRS/ARMES

• Force et résistance aux blessures surhumaines



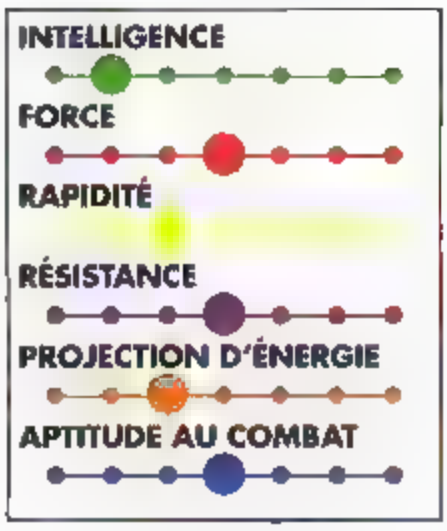
JASON MACENDALE

Nom français : JASON MACENDALE
Véritable nom : Jason Phillip Macendale
Première apparition : *MM* #19 (1981) / Inédite en VF

Taille : 1,85 m
Poids : 94 kg

POUVOIRS/ARMES

- Expert de la lutte armée ou pas
- Force augmentée
- Corps amélioré par la cybernétique
- Équipement du Super-Bouffon



Ancien Marine et agent de la CIA, les méthodes de Jason Macendale s'avèrent trop violentes même dans ce genre de profession. Après son renvoi de la CIA, il entame une vie de mercenaire international et flirte de temps à autre avec le crime. En tant que Jack O'Lantern, il affronte Spider-Man, puis il entre au service du Caïd (Kingpin). Au moment où Richard Fisk, alias la Rose, fait alliance avec le Caïd, Macendale est contraint de coopérer avec le Super-Bouffon (Hobgoblin), qui est plus puissant que lui. Fou de jalousie, Macendale décide de s'emparer de l'arsenal du Super-Bouffon et engage l'Étranger (Foreigner) pour assassiner le vilain.

Après avoir endossé la personnalité du Super-Bouffon, Macendale subit de nombreuses transformations. Lors d'une invasion par des démons, il accepte de vendre son âme et devient lui-même en partie un démon. Sa moitié démon finit par se séparer et devient le Demogoblin. Sa force est décuplée par les potions de Vladimir Kravinoff. Macendale débourse aussi de l'argent pour améliorer son corps grâce à la cybernétique – ce qui ne lui évite pas d'être arrêté. On apprendra plus tard que Ned Leeds assassiné par l'Étranger – n'était pas le véritable Super-Bouffon. Pour récupérer son titre, Roderick Kingsley n'hésite pas à tuer Macendale dans sa cellule

MAD JACK

Nom français : MAD JACK
Véritable nom : Daniel Berkhart et Maguire Beck
Première apparition : *SPEC* #241 (1996) / Spider-Man 17 MF (juin 1998)

Taille : 1,75 m (Berkhart) / 1,63 m (Beck)
Poids : 72 kg (Berkhart) / 51 kg (Beck)

POUVOIRS/ARMES

- Surf volant
- Spécialiste en effets spéciaux
- Hypnotiseur hors pair
- Expert en produits hallucinogènes
- Expert en robotique

En fait, Mad Jack est à la fois Danny Berkhart qui a dans un premier temps emprunté l'identité de Mystério (Mysterio) et Maguire Beck, cousin du vrai Mystério. Ils portent le costume à tour de rôle et utilisent même parfois un androïde pour les missions les plus dangereuses. Berkhart et Beck travaillent en tandem et communiquent par radio en permanence. Le troisième membre de l'équipe est un chat, auquel ils parlent comme s'il pouvait les comprendre.

Mad Jack apparaît pour la première fois après le retour de Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin). Osborn embauche Jack pour obliger J. Jonah Jameson à lui vendre le Daily Bugle. Berkhart, qui en veut à Jameson, s'acquitte de sa mission avec plaisir. L'intervention de Spider-Man sauve la vie de Jameson, mais le Bugle est déjà perdu. Plus tard, Berkhart et Conundrum affrontent Prodigy. Prodigy capture Conundrum tandis que Mad Jack feint d'être mort pour pouvoir s'échapper. Après le suicide de Quentin Beck, Berkhart reprend l'identité de Mystério de façon permanente, tandis que Maguire demeure le seul Mad Jack. Puis, Mystério II (Mysterio II) et Jack font équipe pour se venger à la fois de Spider-Man, Jameson, Daredevil et Joe Smith. Ils sont vaincus, et Maguire se retrouve en prison tandis que Berkhart et le mystérieux chat réussissent à s'échapper.

MANHATTAN

1. Premier appartement de Mary Jane Watson
2. Bedford Towers
3. Appartement de Matt Murdock
4. Ancien appartement de Peter Parker
5. Q.G. secret du S.H.I.E.L.D.
6. Atelier du Bricoleur
7. Sanctuaire du Dr Strange
8. Ancien Loft de Harry Osborn
9. Appartement de Ben Reilly
10. Yancy Street
11. Appartement actuel de Peter Parker
12. Appartement de Peter Parker et Randy Robertson
13. Appartement d'étudiant de Peter Parker & Harry Osborn
14. Coffee Bean
15. Empire State University
16. Daily Grind
17. Appartement de Nick Fury
18. Daily Bugle
19. Fisk Towers
20. Bureaux de Marvel Comics
21. Appartement de Curt Connors
22. Q.G. officiel du S.H.I.E.L.D.
23. Bureaux des Héros à Louer
24. Appartement de Madame Web
25. Baxter Building
26. Luxueux appartement de Mary Jane Watson & Peter Paker
27. Ambassade de Latvérie
28. Cabinet d'avocats Nelson & Murdock
29. Hôtel du Club des Damnés
30. Penthouse de Norman Osborn
31. Hôtel des Vengeurs
32. Penthouse de J. Jonah Jameson
33. Ambassade de Symkarie
34. Ambassade du Wakanda
35. Daily Globe
36. Appartement de Luke Cage
37. Base sous-marine du Master Planner

A. Site du World Trade Center
B. City Hall (mairie)
C. Empire State Building
D. Times Square
E. Gare Grand Central
F. O.N.U.
G. Metropolitan Museum of Art

Multivex,
140th St.
Harlem
Upper West Side
Hudson River
Central
Park
Upper East Side
Harlem River
Wards
Island
Hell's Kitchen
Midtown
Roosevelt
Island
Chelsea
Queensboro
Bridge
East River
QUEENS
Forest Hills
Queens
East
Village
Lower East Side
Williamsburg
Bridge
Manhattan
Bridge
OKLYN

MADAME WEB

Nom français : MADAME WEB
Véritable nom : Cassandra Webb
Première apparition : *ASM* #210 (1980) / Strange 165 (septembre 1983)

Taille : 1,68 m
Poids : 52 kg

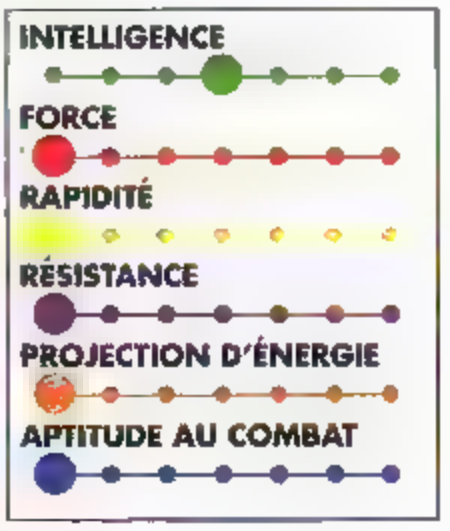
Quand Deborah Whitman montre à Peter Parker une publicité de la médium Madame Web, il déclare que c'est du charlatanisme. Mais, après une OPA hostile pratiquée sur le Daily Bugle, Madame Web se trouve être sa seule piste et il lui rend visite. Grâce à ses pouvoirs psychiques, elle découvre non seulement l'identité des criminels, mais aussi que Peter Parker et Spider-Man ne font qu'un.

Des mois plus tard, alors qu'elle est menacée par le Fléau (Juggernaut), Madame Web appelle Spider-Man à son secours. En dépit des efforts de notre héros, le Fléau réussit à pénétrer chez Madame Web et l'arrache à la machine très complexe qui la maintient en vie. Quand le Fléau s'en va, Madame Web se meurt.

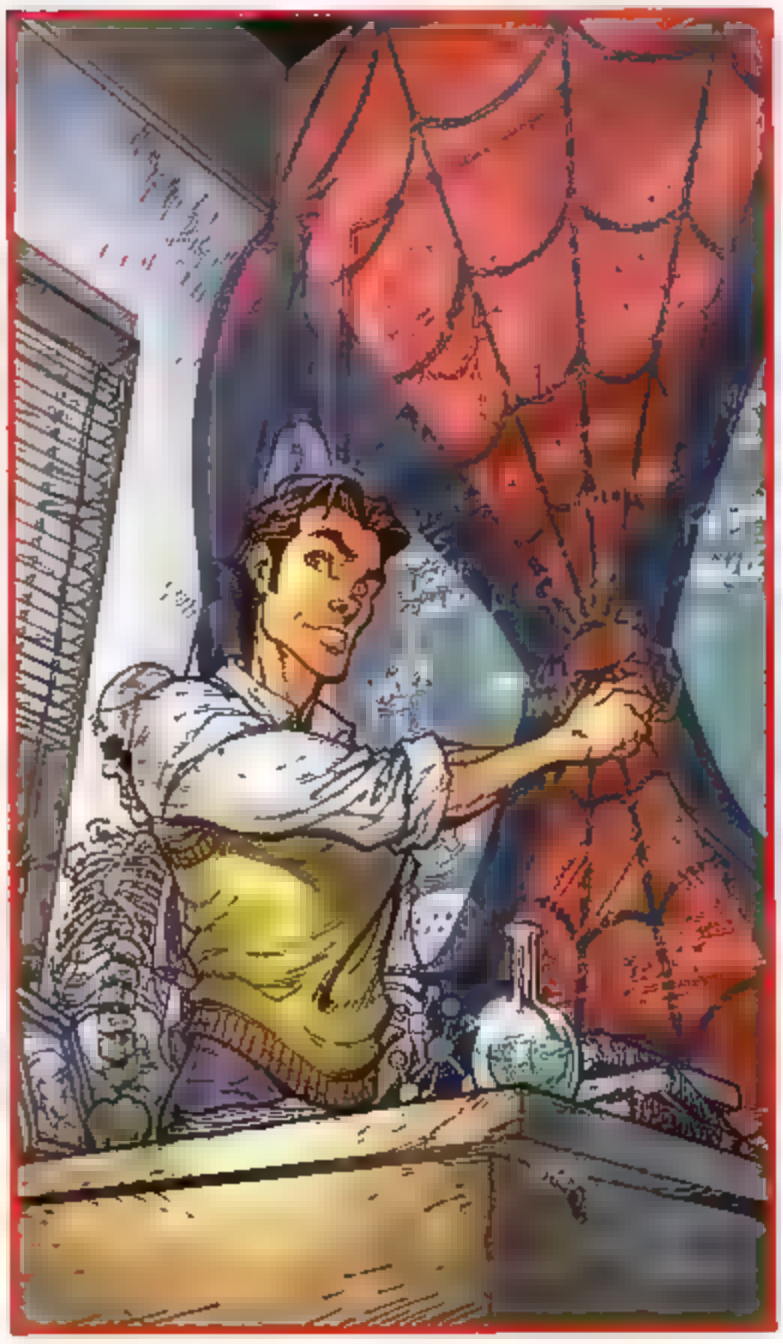
Les années passent et Madame Web, apparemment remise, est contactée par Norman Osborn pour faire partie du Rassemblement des Cinq. Lors de la cérémonie, Madame Web reçoit le don d'immortalité. Rajeunie, elle s'associe avec Jessica Drew, Julia Carpenter et Mattie Franklin, respectivement Spider-Woman I, II et III, et ensemble, elles viennent à bout de la petite-fille de Cassandra, Charlotte Witter, alias Spider-Woman IV.

POUVOIRS/ARMES

- Perception de certains aspects du futur
- Chirurgie psychique
- Lit partiellement dans les pensées



MIDTOWN HIGH SCHOOL



Première apparition : *AF* #15 (1962)
Strange Spécial Origines 133 (janvier 1981)

Peter Parker étudie au lycée Midtown High School dans le Queens, à New York, quand il est piqué par l'araignée radioactive qui le transforme en Spider-Man. C'est un garçon timide qui réussit brillamment ses études mais n'a pas d'amis. Nullement populaire, il réussit à survivre sous l'œil vigilant du principal Davis et de son professeur de sciences, le sarcastique M. Warren. Flash Thompson, la star du football de l'école, est parmi ceux qui le harcèlent le plus souvent. La petite amie de Flash s'appelle Liz Allan (voir Liz Osborn). Au départ aussi vache que les autres, Liz s'intéresse ensuite au nouveau Peter, qui est plus sûr de lui, et dont tous ignorent ses pouvoirs d'araignée. Après le lycée, Flash et Peter se retrouvent à l'Empire State University et deviennent amis, tandis que Liz abandonne ses études.

À Midtown, Peter est ami avec Brian "Tiny" McKeever, un élève costaud mais avec des difficultés scolaires. Battu par son père, Tiny fait une fugue et arrête ses études. Il y revient plus tard sur les conseils de Spider-Man et avec l'aide de Peter. Autres personnes importantes dans la vie de Peter à l'époque : Sally Avril et son ami Jason Ionello, qui essayeront d'imiter Spider-Man.

Désormais, la boucle est bouclée, puisque Peter est de retour à Midtown comme professeur de sciences.

MAN-THING

Nom français : L'HOMME-CHOSE
Véritable nom : Theodore Sallis
Première apparition : *SAVT* #1 (1971) / Inédite en VF

Taille : 2,10 m
Poids : 225 kg

POUVOIRS/ARMES

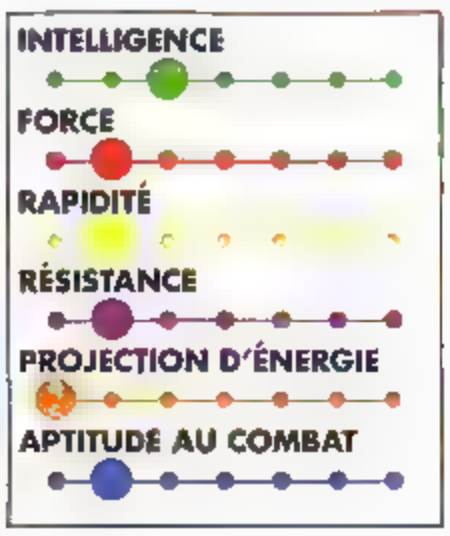
- Force surhumaine
- Resistance aux blessures conventionnelles
- Toucher acide
- Empathie

La créature quasiment privée de conscience qui garde le Nexus des réalités dans les Everglades en Floride était jadis le scientifique Ted Sallis. En tentant de recréer le légendaire sérum du Super-Soldat qui a transformé Captain America, Sallis fusionne avec la boue et la fange du marais. Guidé par ses émotions, l'Homme-Chose détruit ceux qui font du mal à son royaume. Tout ce qui ressent de la peur brûle à son contact. Spider-Man l'aide à se débarrasser du démon Désespoir (D'Spayre) et à vaincre le Scrier des origines. Mais notre héros l'affronte aussi une fois, quand le sorcier Ian Fate prend le contrôle de la pauvre créature.

JOY MERCADO

Nom français : JOY MERCADO
Véritable nom : Joy Mercado
Première apparition : *MK* #33 (1983) / Inédite en VF

Taille : 1,75 m
Poids : 61 kg

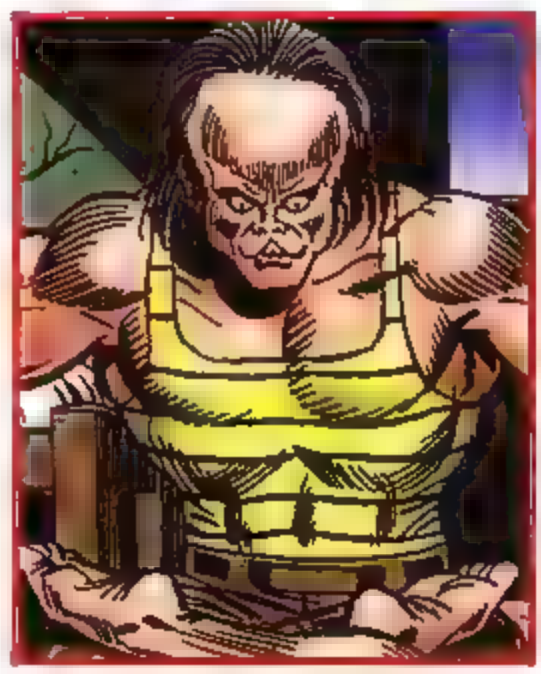


Sûre d'elle, intelligente, ambitieuse et débrouillarde, Joy Mercado a tout ce qu'il faut pour être l'une des meilleures journalistes de New York. Elle a commencé pour NOW et travaille maintenant pour le Daily Bugle. Bien que très jolie, Joy n'hésite pas à aller au charbon pour faire un bon papier. Elle rencontre Peter Parker alors qu'elle enquête sur le mystérieux Ace. Depuis, ils travaillent régulièrement ensemble pour le Bugle pour des articles sur le terrorisme, des attaques de démons, de loups-garous et de super-vilains. Peter et Joy ont d'ailleurs été une fois kidnappés et mêlés aux troubles qui agitaient Belfast, en Irlande du Nord. Bien que Joy se montre très charmeuse avec Peter, ils sont juste bons amis.

MINDWORM

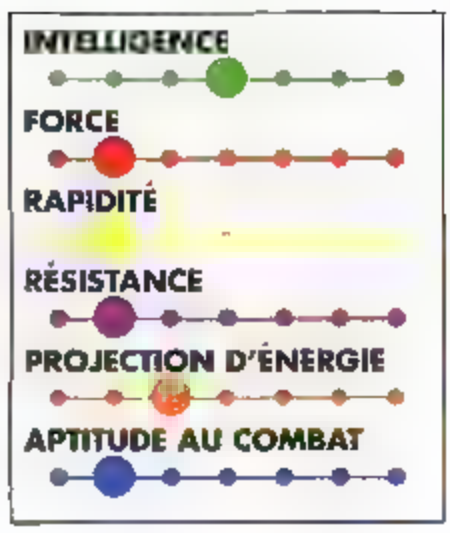
Nom français : PSYCHUM
Véritable nom : William Turner
Première apparition : *ASM #138* (1974) / Strange 111 (mars 1979)

Taille : 1,84 m
Poids : 94,5 kg



POUVOIRS/ARMES

- Peut contrôler et se nourrir de l'énergie psychique des personnes vulnérables
- Athlète de haut niveau

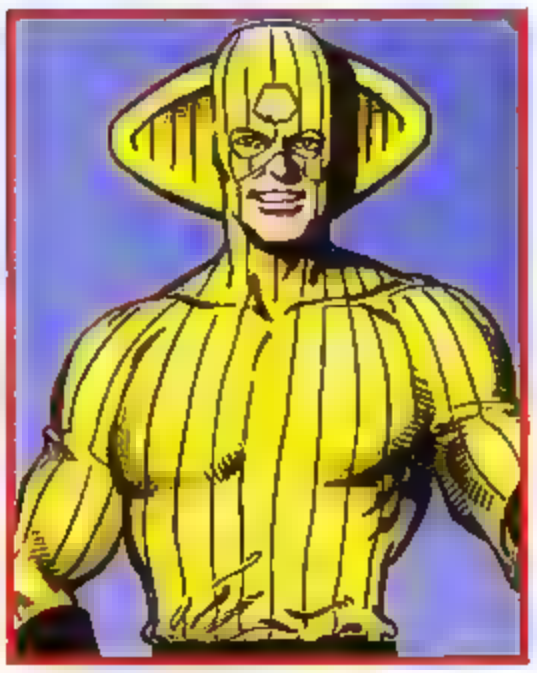


Né difforme, William Turner voit ses pouvoirs mutants se manifester assez tôt. Il tue ses parents et contrôle l'esprit des autres orphelins, qui se moquent de son apparence. Adulte, il s'installe dans un immeuble désaffecté du Queens et se nourrit des émotions de son entourage. Pour Turner, la signature d'énergie mentale anormale de Peter Parker constitue une menace et il envoie ses voisins l'attaquer. Mais Spider-Man s'arrange pour neutraliser temporairement les pouvoirs de Psychum. Plus tard, notre héros aidera Turner à surmonter ses démons et à se faire une place parmi les humains. Mais il semblerait que l'amélioration ait été de courte durée puisqu'il se trouve actuellement en prison.

MIRAGE

Nom français : MIRAGE
Véritable nom : Desmond Charne
Première apparition : *ASM* #156 (1976) / Strange 120 (décembre 1979)

Taille : 1,78 m
Poids : 88 kg



Desmond Charne a toujours voulu être un super-vilain. Il étudie l'optique et la technologie laser. Cela lui permet d'élaborer le costume qui lui donne son pouvoir si particulier. Charne se lance alors dans une série de vols commis en plein jour, où il détrousse les invités aux mariages et autres événements sociaux. C'est le cas notamment au mariage de Betty Brant et Ned Leeds auquel participe Peter comme ami et comme photographe. Spider-Man vient facilement à bout de Mirage en lui lançant un chandelier. Plus tard, le vilain tente de kidnapper la Chose des Fantastiques (Fantastic Four), et cette fois, c'est Daredevil qui lui dame le pion. Mirage finira par être abattu par Scourge (Scourge of the Underworld) dans le Bar Sans Nom où se retrouvent les super-vilains de New York.

POUVOIRS/ARMES

• Crée des illusions de doubles de lui-même

MISTER BROWNSTONE

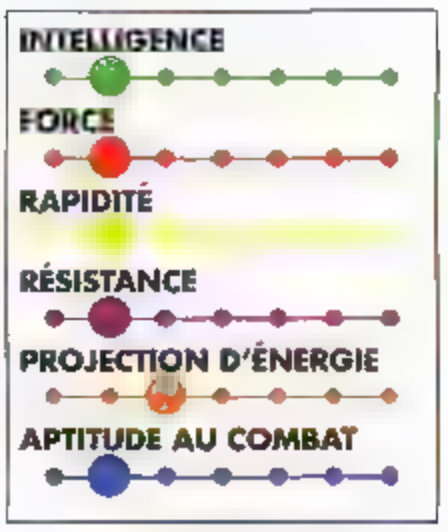
Nom français : MISTER BROWNSTONE
Véritable nom : Garrison Klum
Première apparition : *SMBC* #1 (2003) / À paraître en VF

Taille : 1,73 m
Poids : 90 kg

Peu de gens savent que Garrison Klum, philanthrope connu et influent, a bâti sa fortune sous l'identité de Mister Brownstone, un trafiquant qui procure de la drogue aux gens riches et célèbres en téléportant discrètement le produit directement dans le système sanguin de ses clients. Un jour, il provoque accidentellement la mort par overdose de Tricia Lane, une amie de la Chatte Noire (Black Cat), et aggrave les choses en tuant l'acteur Hunter Todd pour l'empêcher de parler. Avant d'être livré à la justice par la Chatte Noire et Spider-Man, Brownstone se débrouille pour assassiner toute la famille Ortega du cartel de la drogue pour de simples raisons de concurrence.

POUVOIRS/ARMES

• Courtes téléportations



MISTER HYDE

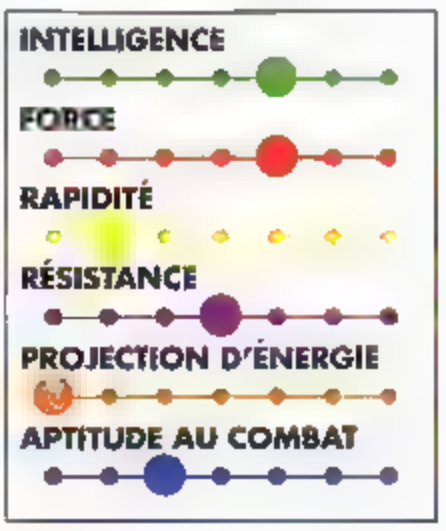
Nom français : MISTER HYDE
Véritable nom : Calvin Zabo
Première apparition : *JIM* #99 (1963) / Eclipso 50 (1975)

Taille : 1,85 m
Poids : 189 kg

Comme le docteur Jekyll, le docteur Calvin Zabo se transforme régulièrement en Mister Hyde à l'aide d'une formule chimique de son invention. Pas très malin lui-même, Hyde dépend pendant longtemps de son allié le Cobra, qui lui, est très rusé. Le jour où le Cobra met fin à leur association en abandonnant Zabo en prison, Hyde devient son pire ennemi. Spider-Man s'interpose entre les deux anciens complices et réussit à tirer le Cobra des pattes de Hyde. Ce dernier, qui a également affronté Captain America, le dieu du tonnerre asgardien Thor et bien d'autres encore, s'adonne à la drogue, ce qui ne le rend ni plus intelligent ni moins dangereux.

POUVOIRS/ARMES

• Force et endurance surhumaines



MORBIUS

Prix Nobel de chimie, Michael Morbius découvre un jour qu'il se meurt d'une maladie du sang très rare. Il décide de se soigner lui-même. Le seul moyen d'y parvenir implique de combiner des chauves-souris vampires et des électrochocs. Il réussit à guérir de la maladie qui le tue à petit feu, mais il se transforme en vampire. Ne supportant plus la lumière du soleil et en permanence assoiffé de sang humain frais, Morbius est déchiré entre son dégoût pour le monstre qu'il est devenu et son désir de vivre.

Sous sa nouvelle forme, Morbius affronte le Dr Curt Connors et Spider-Man alors que ces derniers cherchent à inverser le processus par lequel Spider-Man s'est retrouvé avec six bras. Connors, alors transformé en Lézard (Lizard), dispute un furieux combat contre Morbius. La défaite du vampire permet au Dr Connors de guérir Spider-Man en prélevant sur Morbius un peu de son sang aux enzymes si particulières

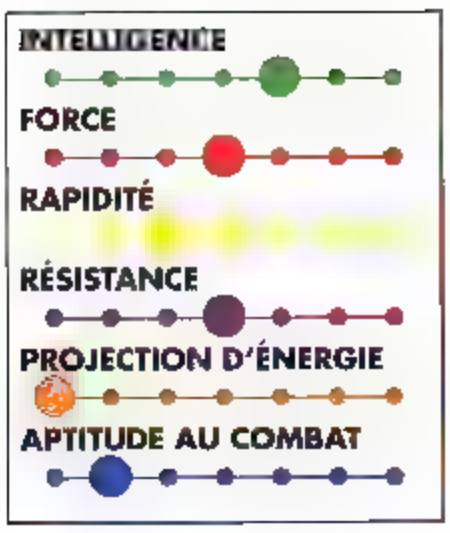
Avec le temps, Morbius prend l'habitude de se nourrir du sang des sans-abri mais aussi des criminels qui hantent les rues. L'aspect terrifiant de sa maladie l'empêche de faire appel à ses anciens collègues. L'une de ses tentatives, auprès du Professeur Jorgenson, s'achève par un combat contre Spider-Man et les X-Men.

Après un autre combat aux côtés de l'Homme-Loup (John Jameson) contre Spider-Man, Morbius disparaît un temps. À son retour, il est frappé par un éclair alors qu'il affronte Spider-Man et cela le guérit de sa maladie... pour un temps seulement. Mais quand il redevient un vampire, il contrôle mieux sa soif de sang.

Nom français : MORBIUS
Véritable nom :
Dr Michael Morbius
Première apparition :
ASM #101 (1971)
Album l'Araignée 2 (1978)

Taille : 1,75 m
Poids : 76 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Noirs

Dessin : John Romita Jr



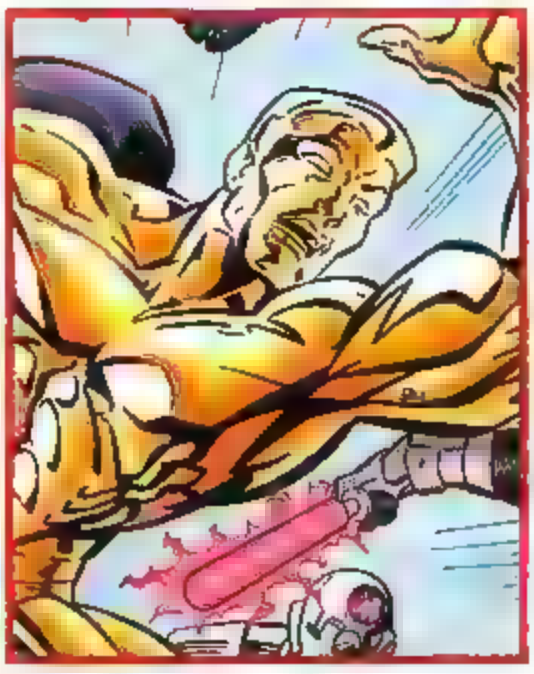
POUVOIRS/ ARMES

- Force augmentée
- Capacité à flotter sur les courants d'air
- Se régénère après des blessures physiques

MOLTEN MAN

Nom français : L'HOMME DE MÉTAL
Véritable nom : Mark Raxton
Première apparition : *ASM* #28 (1965) / Strange 27 (mars 1972)

Taille : 1,95 m
Poids : 247,5 kg



Mark Raxton, demi-frère de Liz Osborn, est l'assistant de laboratoire de Spencer Smythe. Lors d'une expérience, il est aspergé accidentellement par un produit chimique qui le transforme en l'Homme de Métal. Désorienté, il s'en prend violemment à Spider-Man. Après le lycée, Liz s'occupe de Raxton jusqu'au jour où son corps prend feu – ce qui exacerbe à la fois sa puissance et sa rage. Plus tard, quand il sera capable de se contrôler, le mari de Liz, Harry Osborn, lui proposera un emploi. Raxton aide Spider-Man à maintes occasions, mais Norman Osborn (Bouffon Vert) lui fera subir un lavage de cerveau pour qu'il tue Alison Mongrain.

POUVOIRS/ARMES

- Force et endurance surhumaines
- Génère feu et flammes

MOON KNIGHT

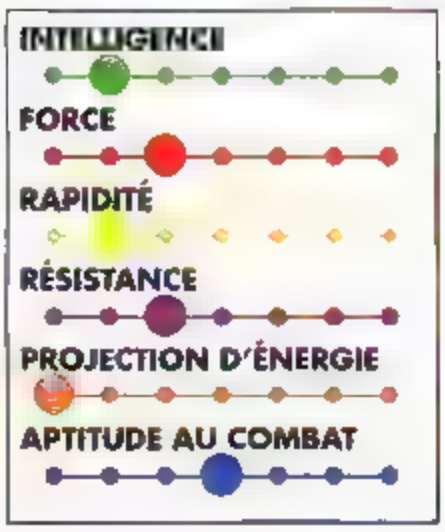
Nom français : LE CHEVALIER DE LA LUNE
Véritable nom : Marc Spector
Première apparition : *WBN* #32 (1975) / Dracula 25 (1979)

Taille : 1,88 m
Poids : 101 kg

La vie de Marc Spector bascule le jour où il est tué par Roald Bushman, un mercenaire comme lui. Apparemment grâce à l'intervention de Konshu, dieu égyptien de la lune, Marc Spector se relève d'entre les morts. Renonçant à son ancienne vie, il se consacre à la lutte contre le crime sous l'identité du Chevalier de la Lune. Il combat à de nombreuses occasions aux côtés de Spider-Man contre des ennemis comme l'Empire Secret, Cyclone ou le Rat-Pack. Il s'associera même avec Daredevil et la Veuve Noire (Black Widow) pour être plus efficace dans son combat contre le crime.

POUVOIRS/ARMES

- Force, vitesse et agilité augmentées au clair de lune
- Fléchettes de métal
- Grappin en forme de hache



MORLUN

Nom français : MORLUN
Véritable nom : Morlun
Première apparition : *ASM* #30 (2001) / Spider-Man 28 MF (mai 2002)

Taille : 1,87 m
Poids : 79 kg

D'après Ezekiel, les pouvoirs de Spider-Man sont de nature totémiques. Morlun fait partie des créatures qui subsistent en se nourrissant de ce genre de pouvoirs depuis des millénaires. Assisté par un humain, Dex, Morlun jouera à un mortel jeu du chat et de la souris avec Spider-Man ce qui laissera, bien contre sa volonté, le temps à son adversaire de préparer l'affrontement final. Spider-Man découvre en effet que Morlun a besoin pour survivre de sang pur et empoisonne son propre sang en l'irradiant. Par conséquent, lorsque Morlun essaye de consommer les forces vitales de notre héros, il s'affaiblit. Dex en profite pour l'achever d'une balle de revolver pour se venger des années d'esclavage infligées par son maître.

POUVOIRS/ARMES

- Force, vitesse et réflexes surhumains
- Absorbe la force vitale de ses victimes par simple contact

MYSTERIO

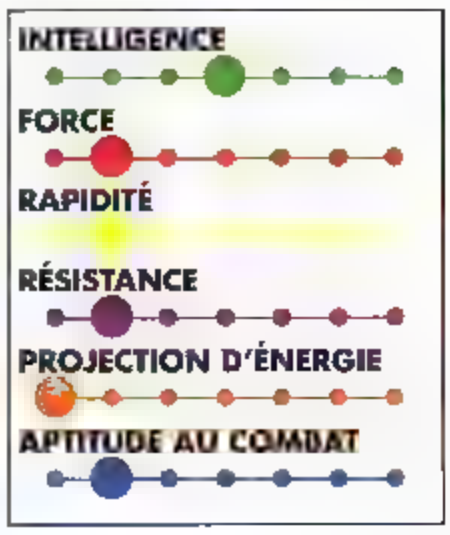
Quentin Beck commence sa carrière comme cascadeur à Hollywood. Quand il passe aux effets spéciaux, il montre des qualités exceptionnels dans ce domaine. Mais Beck se lasse d'être dans les coulisses : il veut autre chose. En plaisantant, un de ses amis lui dit que le meilleur moyen de se faire un nom, c'est de tuer un super-héros. Beck le prend au mot et jette son dévolu sur Spider-Man. Pour mettre ses plans à exécution, Beck s'associe avec le Bricoleur (Tinkerer) et vole des plans industriels et militaires. Les deux hommes conjugent leur génie et conçoivent des déguisements d'extraterrestres destinés à cacher leurs véritables objectifs. Évidemment, Spider-Man ne tarde pas à éventer la ruse, mais les déguisements n'en sont pas moins efficaces. Après avoir observé encore plus attentivement son adversaire, Beck s'attaque à Spider-Man sous l'identité de Mystério, maître de l'illusion..., et est rapidement vaincu. Mystério accepte alors l'offre du Dr Octopus (Doctor Octopus) de faire partie des Sinister Six des origines.

Mystério ne cesse de s'en prendre à Spider-Man, avec toujours aussi peu de succès. Alors qu'il est en prison, on lui découvre une tumeur au cerveau impossible à opérer ainsi qu'un cancer des poumons en phase terminale – résultat de l'utilisation massive des produits qui lui ont servi pour mener ses actvités criminelles. Comme il ne lui reste qu'une année à vivre et qu'on l'estime sain d'esprit et non dangereux pour la société, Mystério est libéré. Il ne perd pas un instant et se met à concocter un plan pour se venger – mais pas de son vieil ennemi Spider-Man (que Ben Reilly remplace à l'époque).

Non. Mystério choisit un autre ennemi de toujours, Daredevil, pour lui servir d'adversaire dans sa scène finale. Après avoir recueilli des informations le concernant auprès du Caïd (Kingpin), Mystério met au point un plan diabolique visant à faire perdre la raison à l'avocat aveugle. Il loue les services du Tireur (Bullseye) pour tuer la femme que Daredevil aime, Karen Page, puis détruit la relation de Foggy Nelson avec Liz Osborn et oblige presque Daredevil à tuer un bébé innocent. En fait, Mystério espère pousser Daredevil à le tuer, mais il a sous-estimé son adversaire. Même sur le point de devenir fou, Daredevil refuse de prendre la vie de Mysterio. Vaincu une fois de plus, il semblerait que Mystério se soit suicidé en présence du héros aveugle.

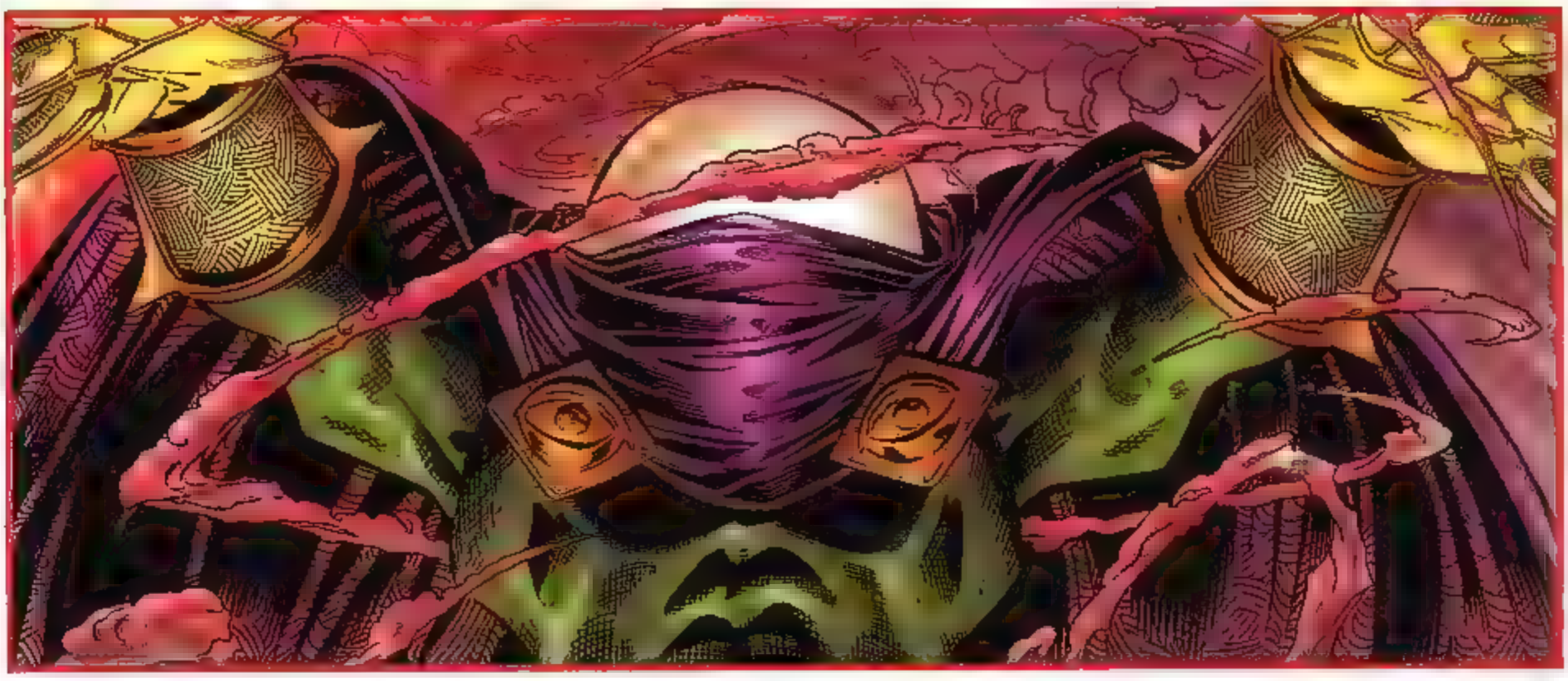
Nom français : MYSTÉRIO
Véritable nom :
Quentin Beck
alias Dr Ludwig Rinehart
Première apparition :
ASM #13 (1964)
Marvel 8 (novembre 1970)

Taille : 1,80 m
Poids : 79 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Noirs



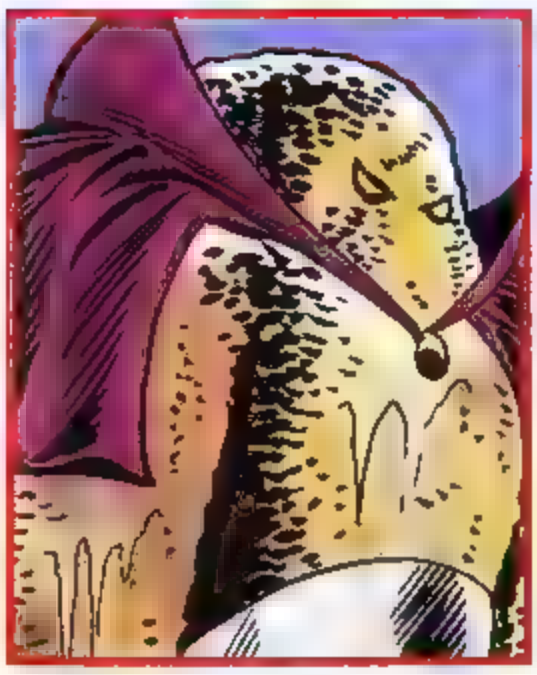
POUVOIRS/ ARMES

- Magicien accompli et doué pour l'hypnose
- Chimiste amateur doué
- Projecteur d'hologrammes
- Gaz hallucinogènes
- Neutralise le sens d'araignée



Dessin : Joe Quesada

MUD-THING



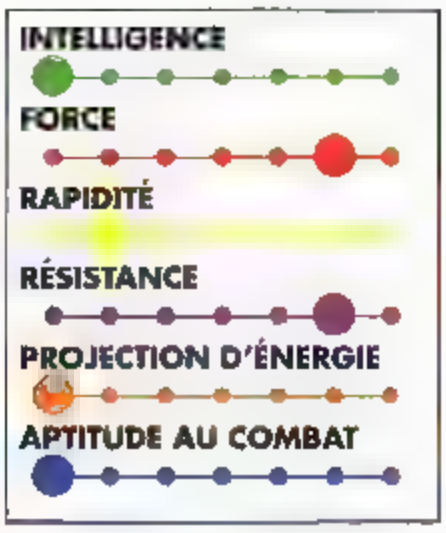
Nom français : MUD-THING
Véritable nom : Morrie Bench et William Baker
Première apparition : *ASM* #217 (1981) / Strange 173 (mai 1984)

Taille : 10-20 m
Poids : 5-15 t

Un jour que L'Homme Sable (Sandman) et Hydro-Man sont tous les deux en train de draguer une certaine Sadie Frickett dans un bar, Spider-Man débarque et, de surprise, ils se rentrent dedans. De la collision naît le monstre incontrôlable Mud-Thing. Mais la présence de Sadie radoucit la créature et, le peu scrupuleux Travis Rave en profite pour gagner de l'argent en l'exhibant en public. Quand Sadie tombe amoureuse de Rave, le monstre, jaloux, s'empare de sa belle et se dirige vers un grand immeuble. Les hélicoptères de la police arrivent et l'aspergent de dessiccatif. Résultat : l'Homme Sable et Hydro-Man sont à nouveau deux entités distinctes et chacun part de son côté.

POUVOIRS/ARMES

- Force immense
- Résistance aux blessures
- Peut absorber de la masse et grandir



MURDEROUS MIMES

Nom français : MIMES ASSASSINS
Première apparition : *PPSM* #21 (2000)
Spider-Man (Vol. 2) 21 MF (octobre 2001)

Un cas typique d'artistes des rues qui tournent mal. Spider-Man n'a aucun mal à leur clouer le bec, mais eux mettent un point d'honneur à lancer une campagne visant à faire taire le Tisseur à tout jamais. Sous la houlette de leur très charismatique Général, ils mettent en scène une fausse agression pour attirer Spider-Man dans une impasse. Rusé, notre héros retourne la situation en sa faveur et ce sont eux qui le suivent jusqu'à une usine. Grâce à sa toile, il les enferme dans une prison de Plexiglas. Quand on les arrêtera, ils profiteront de leur droit à garder le silence.

MYSTERIO II

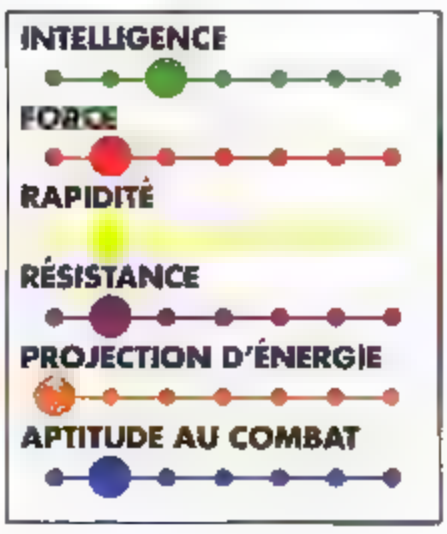
Nom français : MYSTÉRIO II
Véritable nom : Daniel Berkhart
Première apparition : *ASM* #141 (1975) / Strange 113 (mai 1979)

Taille : 1,75 m
Poids : 72 kg

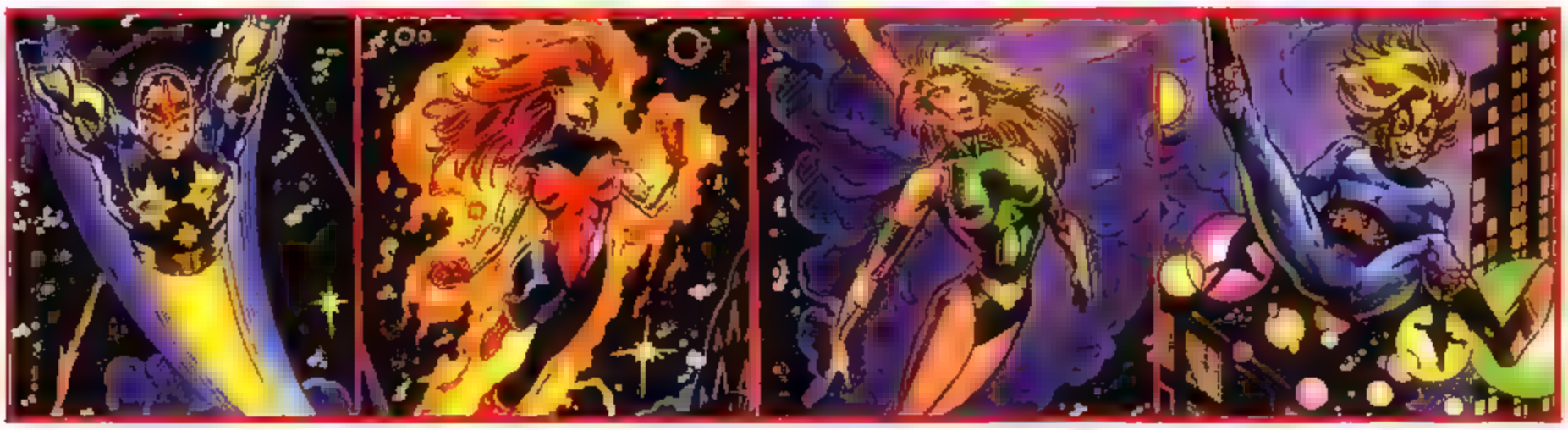
En prison pour purger sa peine, Quentin Beck – le premier Mystério – fait semblant d'être mort pour s'évader. J. Jonah Jameson embauche alors Danny Berkhart, ami et disciple de Quentin Beck, et lui demande de faire croire à Spider-Man qu'il est le fantôme de Beck. Mais quand Beck est arrêté et jeté en prison, Jameson l'abandonne à son sort. Après le suicide de Beck, Berkhart se joint à la nouvelle équipe des Sinister Six et s'associe au neveu de Beck, Maguire (Mad Jack) pour se venger de Jameson, Spider-Man et Daredevil. Leur plan échoue mais Berkhart réussit à s'échapper en emmenant avec lui le mystérieux chat de Mad Jack, lui aussi prénommé Maguire.

POUVOIRS/ARMES

- Spécialiste en effets spéciaux
- Hypnotiseur hors pair
- Expert en produits hallucinogènes et en robotique



NEW WARRIORS



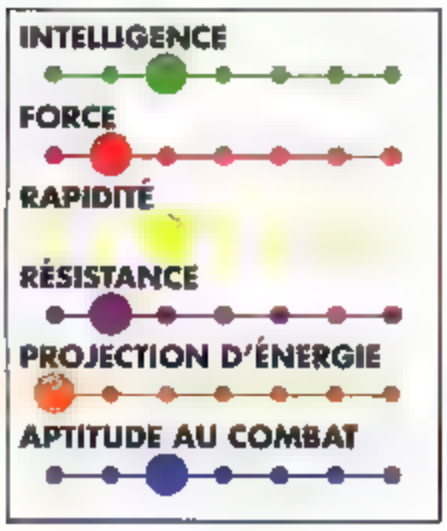
Nom français : NEW WARRIORS
Première apparition : *T* #411 (1989) / Thor 19 Semic (octobre 1991)

Créée par le justicier Night Fighter, l'équipe des New Warriors a commencé sa carrière en éliminant le terrible Terrax, ancien héraut du dévoreur de mondes, Galactus. Les New Warriors ont à maintes occasions collaboré avec Spider-Man. Ensemble, ils ont affronté le très subversif Empire Secret, Darkling, les Metahumes et les Hostiles. De même, ils ont participé à des guerres et des croisades cosmiques, tiré un de leurs membres, Speedball, des griffes du Sphinx et de ses Hero Killers. Ont également été membres des New Warriors . Firestar, Marvel Boy/Justice, Namorita/Kymaera, Nova, Silhouette, Rage, Hindsight Lad, l'Épée, Darkhawk, PowerPax/PowerHouse, Turbo, Timeslip, Helix, Bolt, Aegis et même Scarlet Spider (Ben Reilly).

NIGHTCRAWLER

POUVOIRS/ARMES

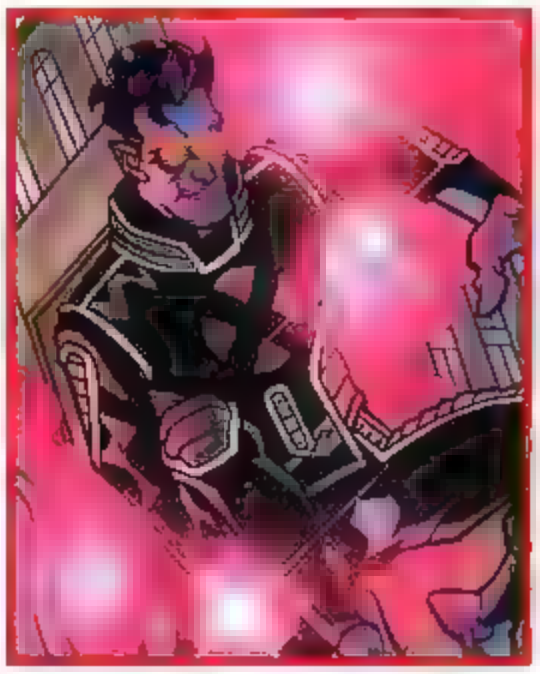
- Téléportation
- Queue préhensile
- Invisibilité limitée
- Acrobate et voltigeur accompli



Nom français : DIABLO
Véritable nom : Kurt Wagner
Première apparition : *GSXM #1* (1975) / Spécial Strange 24 (juin 1981)

Taille : 1,70 m
Poids : 65 kg

Membre de longue date des X-Men, Kurt Wagner est doté d'une agilité surhumaine, s'accroche aux murs et combat le mal dans un monde qui le craint et le déteste. Bien qu'ils aient beaucoup de points communs, les relations entre Diablo et Spider-Man ont eu des débuts difficiles. Ils s'affrontent même un jour où ils se prennent mutuellement pour un sniper qui sévit à Coney Island. Ils finiront par capturer le vrai assassin, Puzzle (Jigsaw) avec l'aide du Punisher. Plus tard, Diablo et le Monte-en-l'air se battront ensemble contre Crossbow.



NIGHTMARE

POUVOIRS/ARMES

- Manipule les rêves

Nom français : CAUCHEMAR
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *ST* #110 (1963) / Strange Spécial Origines 139 (juillet 1981)

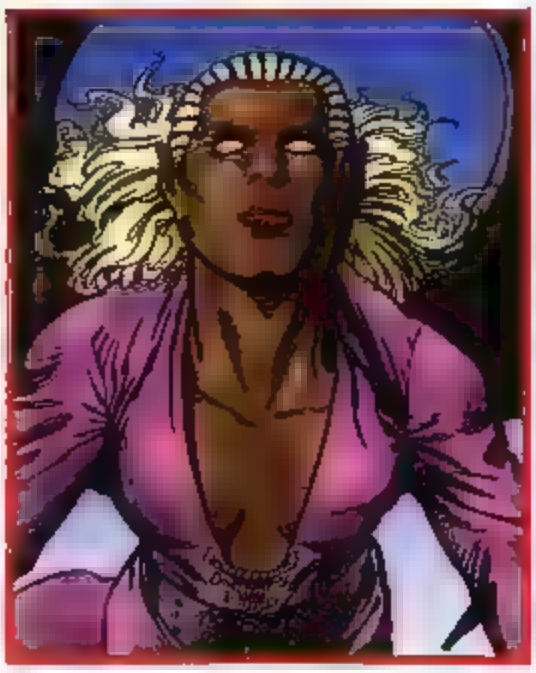
Taille : Variable
Poids : Variable

L'entité démoniaque connue sous le nom de Cauchemar s'attaque aux humains pendant qu'ils rêvent et qu'ils sont sans défense. En manipulant les peurs de ses victimes, il est capable de faire surgir leurs démons intérieurs afin de détruire leur âme et d'augmenter sa propre puissance. Le plus souvent opposé au Dr Strange (Doctor Strange), Cauchemar a déjà envahi l'esprit de Spider-Man, jusqu'à présent capable de survivre aux assauts de la créature. Cauchemar a même poussé le vice jusqu'à s'attaquer au jeune Peter Parker avant qu'il ait ses pouvoirs. En fait, chacun sur Terre a été sa victime à un moment ou à un autre.

NOCTURNE

Nom français : NOCTURNE
Véritable nom : Angela Cairn
Première apparition : *SPEC* #190 (1992) / Nova 189 (octobre 1993)

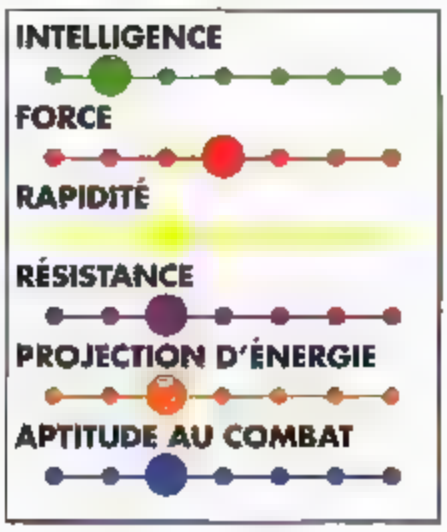
Taille : 1,70 m
Poids : 79 kg



Policière amère, Angela Cairn voit son partenaire et ami, Jackie Kessler, se faire assassiner par Vermine (Vermin). Alors qu'elle enquête sur des meurtres similaires, elle est prise en embuscade et mutée par l'une des créatures de Zémo (Baron Helmut Zemo). Quelques jours plus tard, elle se réveille sous la forme de Nocturne et cherche à se venger de ceux qui lui ont fait du tort. Spider-Man la confond d'abord avec le tueur en série mais comprend vite son erreur. Il l'aide à vaincre Mutilation Killer mais l'empêche évidemment de la tuer. Nocturne aidera plus tard Puma – qui a dégénéré en une bête féroce – en intervenant dans le combat qui l'oppose à Spider-Man. Elle commence par guérir ses blessures et soignera plus tard son esprit.

POUVOIRS/ARMES

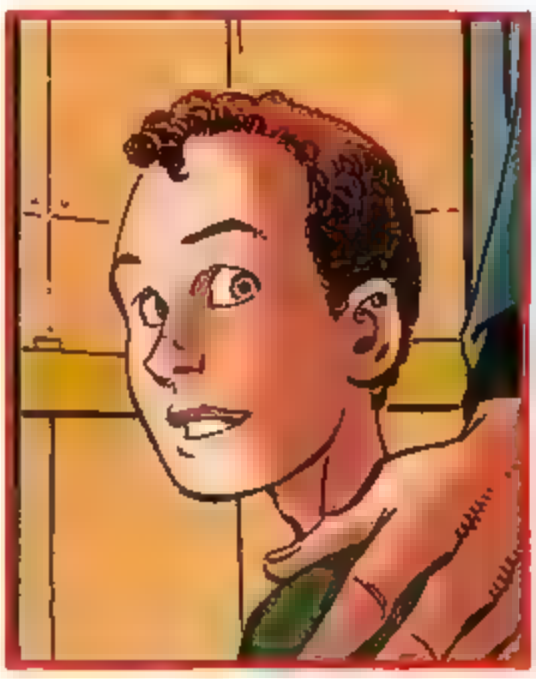
- Capacité de voler
- Projection d'émotions
- Contrôle sur les cheveux
- Guérisseuse
- Vitesse et force augmentées



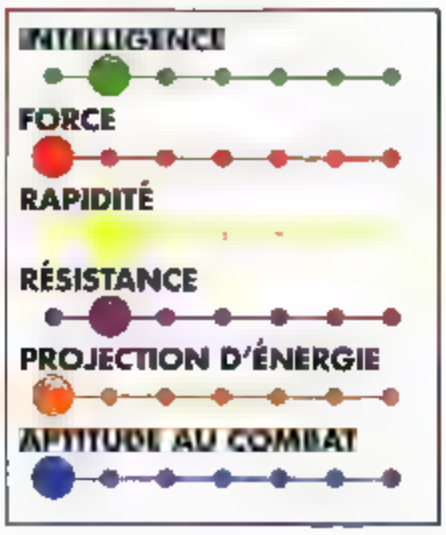
NORMAN OSBORN JR.

Nom français : NORMAN OSBORN JR
Véritable nom : Norman Harry Osborn
Première apparition : *ASM* #263 (1985) / Strange 201 (octobre 1986)

Taille : 1,14 m
Poids : 20 kg



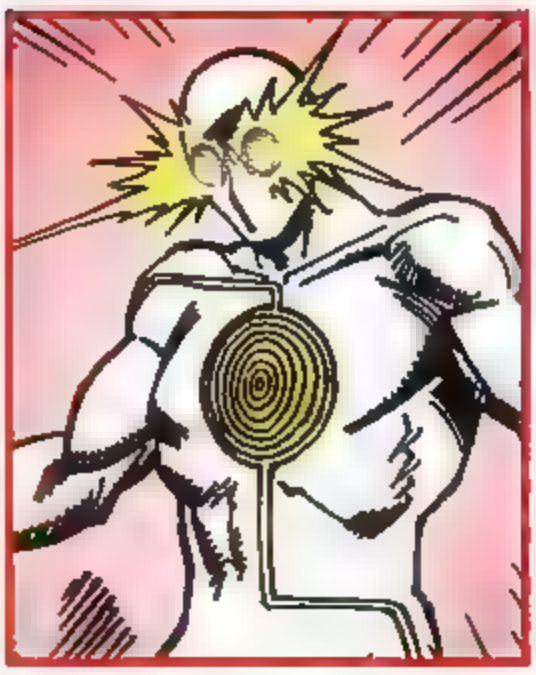
Fils de Liz Osborn et de Harry Osborn, et petit-fils de Norman Osborn alias le Bouffon Vert (Green Goblin), le petit Normie n'a pas la vie vraiment facile. D'abord son père meurt après être devenu complètement fou, puis c'est l'étrange retour de son grand-père d'entre les morts. Spider-Man est convaincu du contraire, mais Norman senior prétend qu'il tuerait l'enfant sans hésiter. Notons aussi que, plus petit, Normie détestait Spider-Man pour le rôle qu'il semble avoir joué dans la mort de son père. Depuis, l'enfant semble avoir changé d'opinion.



PERSUADER

Nom français : PERSUADER
Véritable nom : Roland Rayburn
Première apparition : *WSM* #35 (1988) / Inédite en VF

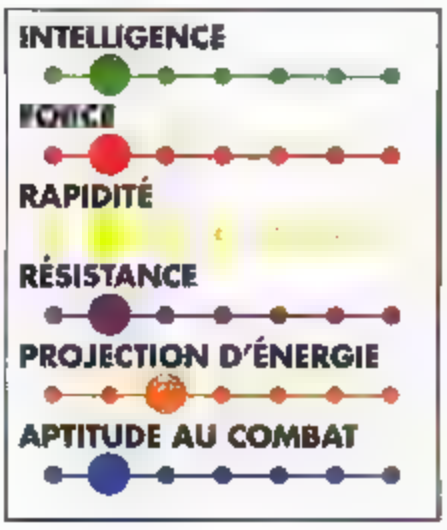
Taille : 1,75 m
Poids : 76,5 kg



Doté du pouvoir de forcer autrui à se plier à sa volonté, Roland Rayburn peut transformer en allié le plus respectacle des citoyens. Il devient sans le vouloir l'agent du Caïd (Kingpin) quand l'Arrangeur (Arranger) l'oblige à prendre le contrôle du Punisher dans le but d'assassiner les Frères Lobo (Lobo brothers). Plus tard, le Punisher est sur le point de tuer Spider-Man, mais le Perduader l'en empêche au dernier moment, ce qui lui vaudra de se faire tuer par le Punisher.

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle mental



HARRY OSBORN

Peter Parker et Harry Osborn deviennent vite amis et entrent ensemble à l'Empire State University. Quand le père de Harry, le très riche Norman Osborn, propose de lui payer un appartement assez grand pour deux, ils s'installent ensemble et deviennent les meilleurs amis du monde. Si Harry n'est à l'origine pas conscient de la double personnalité de son père, le Bouffon Vert (Green Goblin), il souffre de la pression énorme que ses espoirs font peser sur lui. Poussé à bout par la personnalité dominatrice de son père et par la déception d'avoir été rejeté par Mary Jane Watson, Harry sombre dans la drogue. Il se fait rapidement soigner, mais il restera psychologiquement dangereusement fragile.

Harry assiste ensuite à la mort apparente de son père lors d'un combat contre Spider-Man et cela le rend à moitié fou. Après avoir découvert un costume de Spider-Man dans la chambre de Peter, Harry endosse l'identité masquée de Norman et s'attaque à notre héros. Il perd le combat ainsi que tout souvenir de l'événement et ne tarde pas à épouser Liz Allan (Liz Osborn), qui lui donnera rapidement un fils, Norman Osborn Jr.

Quand le Super-Bouffon (Hobgoblin) exige de Harry qu'il lui remette la formule de son père, Harry se résout à mettre le costume du Bouffon vert afin de protéger sa famille. Malheureusement, il semble que ce seul incident fasse replonger Harry dans la folie. Il a des visions de l'esprit de son père soi-disant mort qui le pousse à la vengeance, et se lance dans une guerre sans merci contre Spider-Man. Il va même jusqu'à jeter une bombe dans l'immeuble de la Osborn Foundation où se trouve Spider-Man. Juste avant que la bombe n'explose, Harry redevient à peu près lucide et tire Spider-Man de l'immeuble qui est sur le point de s'écrouler. Épuisé et empoisonné par la formule du Bouffon, Harry s'effondre. Ce n'est que dans la mort qu'il échappe enfin à la malédiction du Bouffon Vert.

Nom français :
HARRY OSBORN
Véritable nom : Harry Osborn
Première apparition :
ASM #31 (1966) / Strange 29 (mai 1972)

Taille : 1,75 m
Poids : 76 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Brun-roux

POUVOIRS/ ARMES

- Force et agilité augmentees
- Sait utiliser l'équipement du Bouffon Vert

Dessin : Tim Sale

Dessin : Todd McFarlane

LIZ OSBORN

Nom français :
LIZ OSBORN
Véritable nom : Elizabeth Allan Osborn
Première apparition :
AF #15 (1962) / Strange Spécial Origines 133

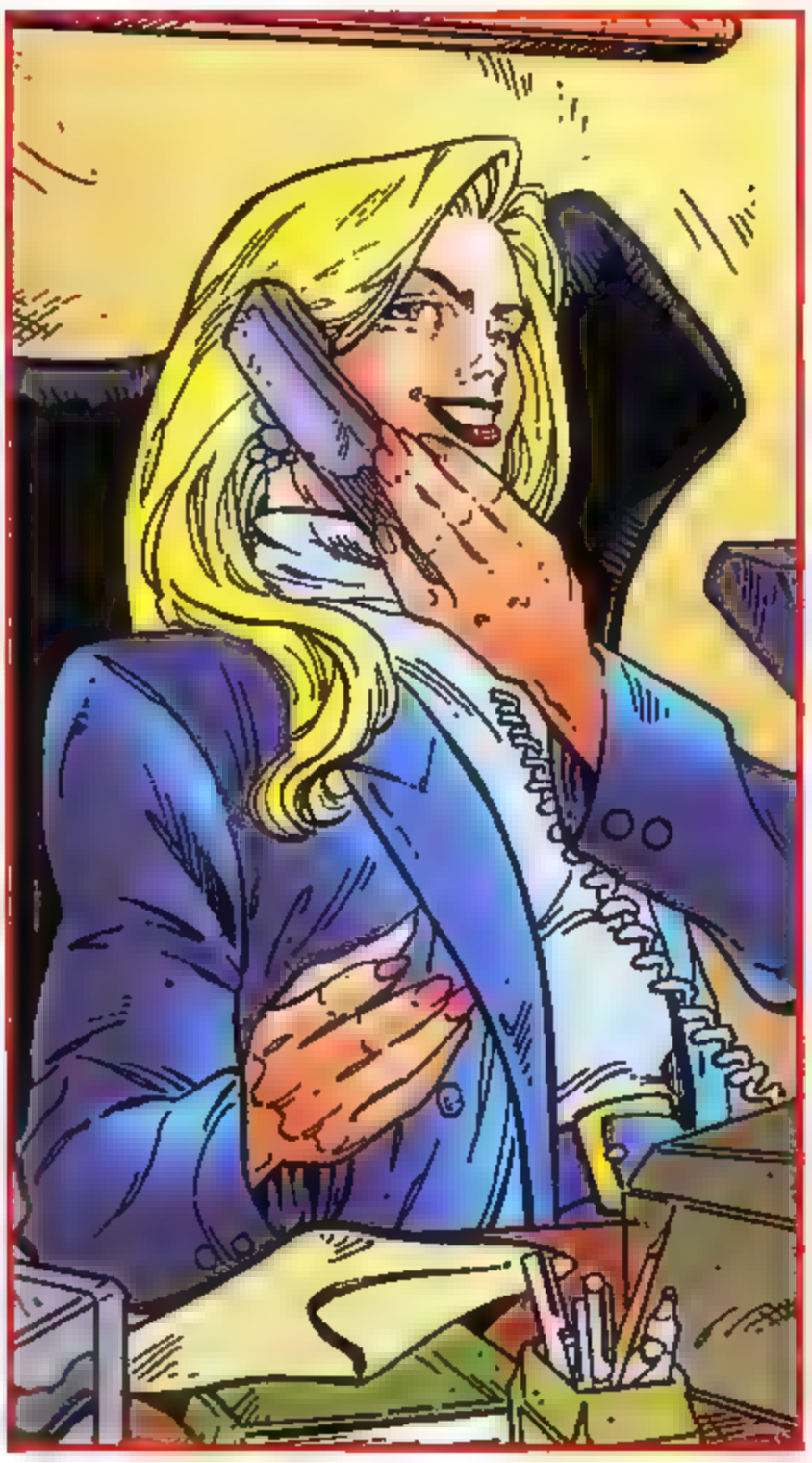
Taille : 1,73 m
Poids : 61 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds

Liz Allan est la fille la plus populaire de la classe de Peter Parker à Midtown High School. Comme c'est la plus jolie de l'école, elle passe beaucoup de temps avec le héros de l'équipe de football de Midtown, Flash Thompson. Une fille comme elle est vraiment hors de portée pour un Peter Parker... à moins que...

La perte tragique de son oncle, Ben Parker, et ses aventures en tant que Spider-Man donnent confiance à ce garçon auparavant assez effacé, un peu ringard. C'est un jeune homme vers lequel Liz se sent inexplicablement attirée. Le jour où Peter lui propose de sortir avec lui, elle accepte, au plus grand étonnement de tout le lycée. Mais Peter est obligé d'annuler brutalement leur rendez-vous quand l'Homme Sable (Sandman) attaque. Liz est furieuse et humiliée par ce qui ressemble à un manque d'intérêt de la part de Peter.

Même s'il ne se passe jamais rien entre eux, l'intérêt de Liz pour Peter a le don d'énerver Flash. Fou de jalousie, il rend la vie de Peter un véritable enfer. Les tensions entre Peter et Flash ne se calmeront qu'une fois le lycée terminé, quand Liz abandonnera ses études.

Quelque temps plus tard, Liz revient dans la vie de Peter quand on apprend que l'Homme de Métal (Molten Man) n'est autre que son beau-frère, Mark Raxton. Liz s'occupe avec dévouement de Mark jusqu'à ce qu'il reprenne la forme de l'Homme de Métal, qu'il se batte contre Spider-Man et disparaisse. Après quoi, Liz renoue avec Peter et se joint bientôt à leur bande de copains de l'Empire State University.



Dessin : Luke Ross

Parmi eux se trouve Harry Osborn qui partage un appartement avec Peter. Après la courte période durant laquelle Harry est le Bouffon Vert (Green Goblin), Liz et lui tombent amoureux se marient et ont un enfant, Norman Osborn Jr. Quand Harry meurt, Liz assume les responsabilités de son défunt mari à la tête des Industries Osborn, y compris Oscorp et Multivex.

Quand Norman Osborn revient d'entre les morts, Liz perd le contrôle de l'entreprise. Elle a une aventure assez courte avec Foggy Nelson, avocat associé de Matt Murdock (Daredevil), mais Mystério (Mysterio) saccage leur relation. Désormais, Liz se consacre à son fils et tâche de sauver les apparences dans ses relations difficiles avec son beau-père.

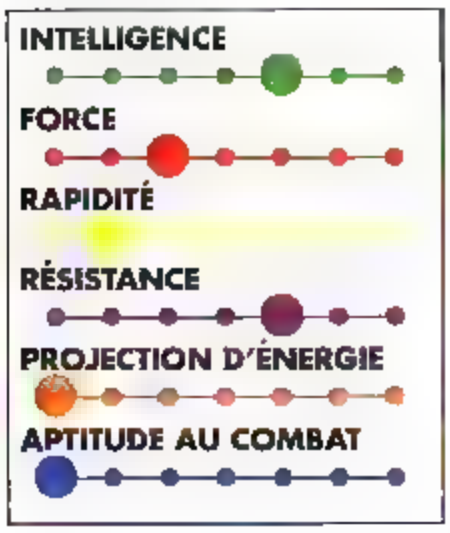
OLLIE OSNICK

Nom français : OLLIE OSNICK
Véritable nom : Ollie Osnick
Première apparition : *SPEC* #72 (1982) / Nova 70 (novembre 1983)

Taille : 1,78 m
Poids : 83 kg

POUVOIRS/ARMES

• Combinaison cybernétique



Le fils à papa Ollie Osnick fonde un club pour jeunes super-vilains. Il utilise les bras cybernétiques, jouets payés par ses parents – pour jouer à "Dr Octopus". Comme ses amis refusent de le prendre au sérieux, Ollie se lance dans le crime à l'échelle d'un gamin et vole bonbons et comics. Mais Spider-Man le confond avec le vrai Dr Octopus (Doctor Octopus), qui vient de s'évader de prison, et la situation dégénère rapidement.

Ollie semblait avoir compris la leçon, mais il réapparaît sous l'identité de Spectacular Spider-Kid en l'honneur de son nouveau héros. Là encore, il a rapidement besoin d'aide. La troisième fois, Ollie a plus de chance et il entre en compétition avec le Crapaud et l'Homme-Grenouille (Frog-Man) pour devenir l'accolyte attitré de Spider-Man. Le lanceur de toile déclinera l'invitation.

Des années plus tard, devenu un jeune homme, Ollie vit une tragédie qui le pousse à devenir Steel Spider afin de venger sa petite amie qui a été grièvement blessée par une balle perdue. Animé par l'esprit de vengeance et la colère, il lui reste beaucoup à apprendre pour être un héros.

OUTLAWS

Nom français : OUTLAWS
Première apparition : *WSM* #50 (1989)
Nova 144 (janvier 1990)

Si jamais Spider-Man a eu son propre groupe, c'est peut-être l'éphémère équipe des Outlaws, constituée d'une bande de vilains repentis : le Rôdeur (Prowler) Puma, Roller Skater (Rocket Racer), l'Homme Sable (Sandman) et Feu Follet (Will O' the Wisp)

Ce groupe improbable se retrouve réuni quand Silver Sable embauche Spider-Man pour enquêter et commettre un vol de façon à piéger un des chefs de la Maggia. Les anciens vilains ne comprennent pas le but de la manœuvre et, très choqués, ils unissent leurs forces pour capturer Spider-Man. Une fois l'affaire réglée, Silver Sable reste en contact avec le groupe, en se disant qu'elle pourra peut-être les employer à l'avenir.

Suite à un autre malentendu, Spider-Man reforme l'équipe pour affronter les Vengeurs (Avengers). Silver Sable fait également de temps en temps appel à eux pour remplacer ses agents habituels.

BEN PARKER

Nom français :
BEN PARKER
Véritable nom : Benjamin Parker
Première apparition :
AF #15 (1962) / Strange Spécial Origines 133

Taille : 1,75 m
Poids : 68 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Gris

Dans sa jeunesse, Ben Parker travaille comme bonimenteur à la foire de Coney Island de New York. C'est à cette occasion qu'il tombe amoureux de May Parker, une très jolie jeune fille qui vit encore chez sa mère non loin de chez Ben, à Brooklyn.

Mais May, elle, s'est entichée de Johnny Jerome – qui semble ne jamais manquer d'argent, même au plus dur de la crise économique. Ben fait tout son possible pour avertir May que Jerome n'est sans doute pas très recommandable, mais la jeune fille n'écoute que son amour un peu fou.

Un soir, Jerome vient trouver May et lui demande de s'enfuir avec lui. Tandis que May hésite, Ben l'informe que Johnny vient juste de cambrioler une bijouterie. Quand la police arrive, tout s'éclaire pour May et elle tombe enfin amoureuse du très sage et digne de confiance Ben Parker.

Après le mariage de Ben et May, le jeune frère de celui-ci et sa belle-sœur, Richard et Mary Parker – qui travaillent tous deux pour le gouvernement – doivent partir en mission secrète. Après avoir confié leur unique enfant, Peter, aux soins de Ben et May, Richard et Mary quittent le pays. Ils ne reviendront jamais.

Ben et May adoptent Peter. Ils l'élèvent comme leur propre fils, donnant à celui qui va un jour devenir Spider-Man tout l'amour dont un enfant a besoin pour s'épanouir. Ils sont plus âgés que la plupart des autres parents et tirent le diable par la queue, mais ils se débrouillent du mieux qu'ils peuvent.

Ben est le meilleur ami de son neveu et ils sont inséparables. Cependant Ben voudrait que Peter – qui n'a pas d'amis et manque de confiance en lui – prenne de l'assurance. Il retrouve un jour dans le grenier un carton de vieux comics de super-héros et les donne au jeune garçon – contre l'avis de May qui craint les effets que toute cette violence pourrait avoir sur un adolescent aussi sensible.

Ben ne saura jamais que c'est lui qui a inspiré la création de Spider-Man.

Un soir, un cambrioleur (Burglar) s'introduit chez les Parker et tue Ben. Mais l'influence que ce dernier a eu sur Peter fera à tout jamais partie intégrante de sa vie. Par sa mort même, Ben prouve au jeune héros que le pouvoir implique des responsabilités.

Dessin : Paul Ryan

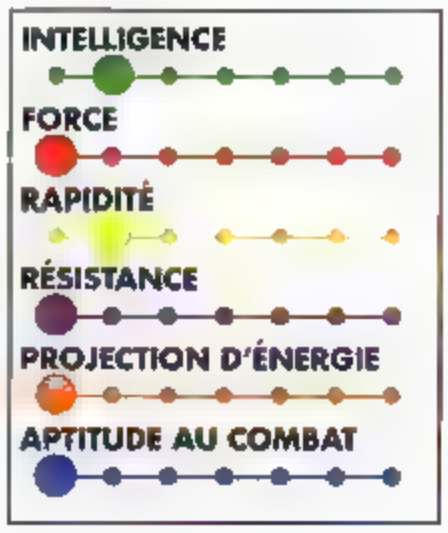
MAY PARKER

May Reilly est l enfant d'un foyer brisé. Quand son père quitte le domicile conjugal, sa mère reste seule pour élever sa fille et lui montre sans cesse qu'elle la considère comme un fardeau.

Une fois qu'elle est devenue une jolie jeune femme, deux hommes se disputent l'affection de May. L'un d'eux est un flambeur un peu voyant du nom de Johnny Jerome ; l'autre est bonimenteur à la foire et s'appelle Ben Parker. Alors qu'elle s'apprête à s'enfuir avec Johnny, May change d'avis en apprenant qu'il vient de tuer un homme lors d'un cambriolage. Elle choisit la voie de la raison et donne son cœur à Ben.

Nom français :
MAY PARKER
Véritable nom : May Reilly Parker
Première apparition :
AF #15 (1962) / Strange Spécial Origines 133

Taille : 1,70 m
Poids : 55 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Gris



Quand ils commencent à se fréquenter sérieusement, on leur confie trop souvent à leur goût le très jeune frère de Ben, Richard. C'est pourquoi, une fois mariés, ils préfèrent ne pas avoir d'enfant. Ils ne veulent pas s'encombrer des soucis que cela implique. Au contraire, Richard Parker et sa jeune épouse Mary ne tardent pas à avoir un fils, Peter.

Bizarrement, Ben et May s'entichent de leur neveu ; le petit garçon est particulièrement fasciné par Ben. Aussi, quand Richard et Mary Parker doivent partir à l'étranger en mission pour le gouvernement, May et Ben sont-ils heureux d'accueillir Peter chez eux en attendant le retour de ses parents.

Quand ils apprennent que Richard et Mary ont été tués en Algérie, Ben et May n'ont d'autre choix que d'élever cet enfant comme si c'était le leur. Au début, May est dépassée par la situation. Elle reproche même à Richard et Mary d'être morts et de leur avoir laissé Peter à élever alors que Ben et elle ont déjà atteint un âge mûr. Mais elle ne peut empêcher son cœur de fondre devant la gentillesse et les attentions de Peter. Ils forment rapidement tous les trois une vraie famille.

May et Ben ne soupçonnent pas une seconde que le téméraire et haut en couleurs Spider-Man qu'ils voient à la télévision puisse être leur Peter, un adolescent timide et renfermé. Pour eux, ces images font partie d'un autre monde – un monde de crime et de violence très loin de la petite vie tranquille que les Parker mènent dans la banlieue new-yorkaise de Forest Hills.

Mais un soir, un cambrioleur (Burglar) s'introduit chez eux pour venir y chercher un trésor ayant appartenu à l'ancien propriétaire de leur maison. Ben surprend le voleur qui lui tire dessus et s'enfuit. Spider-Man ne tarde pas à retrouver la trace du malfaiteur et à le livrer à la police, mais May n'en est pas moins privée du soutien de Ben. Et la vie n'est pas facile, entre les soucis d'ordre financier, sa santé pour le moins vacillante et l'étrange comportement de Peter

Dessin : Francisco Herrera

MAY PARKER

Pour aider sa tante à payer les factures, y compris les frais médicaux qui ne cessent d'augmenter, Peter devient photographe au Daily Bugle pour lequel il prend principalement des photos de lui-même, en Spider-Man. Bien sûr, May s'inquiète de voir son neveu si fragile s'approcher de ces dangereux personnages. Et Peter, bien que ce soit très douloureux pour lui, se croit obligé de lui mentir.

Peter lui ment moins souvent quand il emménage dans un appartement en ville et qu'Anna Watson, la tante de Mary Jane Watson vient s'installer avec May. Pourtant, bien qu'ils ne vivent plus sous le même toit, nombreux sont les combats de Spider-Man qui se déroulent dangereusement près de la vieille dame. La vie du Monte-en-l'air semble inextricablement liée à celle de May.

Parce qu'elle se trouve en compagnie de Betty Brant, May est kidnappée par le Dr Octopus (Doctor Octopus) lors de la première offensive des Sinister Six. Octopus traite May si gentiment qu'elle n'imagine pas que le charmant scientifique puisse être un dangereux vilain. Plus tard, c'est le Scarabée (Beetle) qui la prend en otage et là encore, c'est Spider-Man qui vient à son secours. Enfin, le Bouffon Vert (Green Goblin) capture la pauvre May après avoir découvert l'identité secrète de Spider-Man.

Dessin : John Romita Jr

Alors que les choses semblent se calmer, May hérite d'une île canadienne qui recèle d'une mine radioactive et d'un petit réacteur. Octopus s'empresse de séduire May pour l'épouser et mettre la main sur les ressources atomiques de l'île qui pourraient lui être fort utiles. Mais, suite à l'intervention de Hammerhead, le futur époux de May semble trouver la mort dans la destruction de l'île.

Malgré son état de santé précaire, May a une volonté de fer. Mais cela ne l'empêche pas d'avoir un jour une crise cardiaque qui nécessite son hospitalisation. Alors qu'elle est en convalescence dans une maison de repos, le cambrioleur qui a tué son mari Ben est libéré de prison. Toujours à la recherche du mystérieux trésor qui serait caché chez les Parker, le criminel oblige la direction de la maison de repos à faire croire à la mort de Tante May afin qu'il puisse l'interroger sans que son neveu s'en mêle. Quand il découvre la vérité, la fureur de Peter est tellement terrifiante que le cambrioleur meurt d'une crise cardiaque. Le pire est que May a enduré toutes ces souffrances pour rien : il y a longtemps que le butin a disparu.

Une fois suffisamment remise, May rentre à Forest Hills. Elle transforme sa maison en pension de famille, où elle

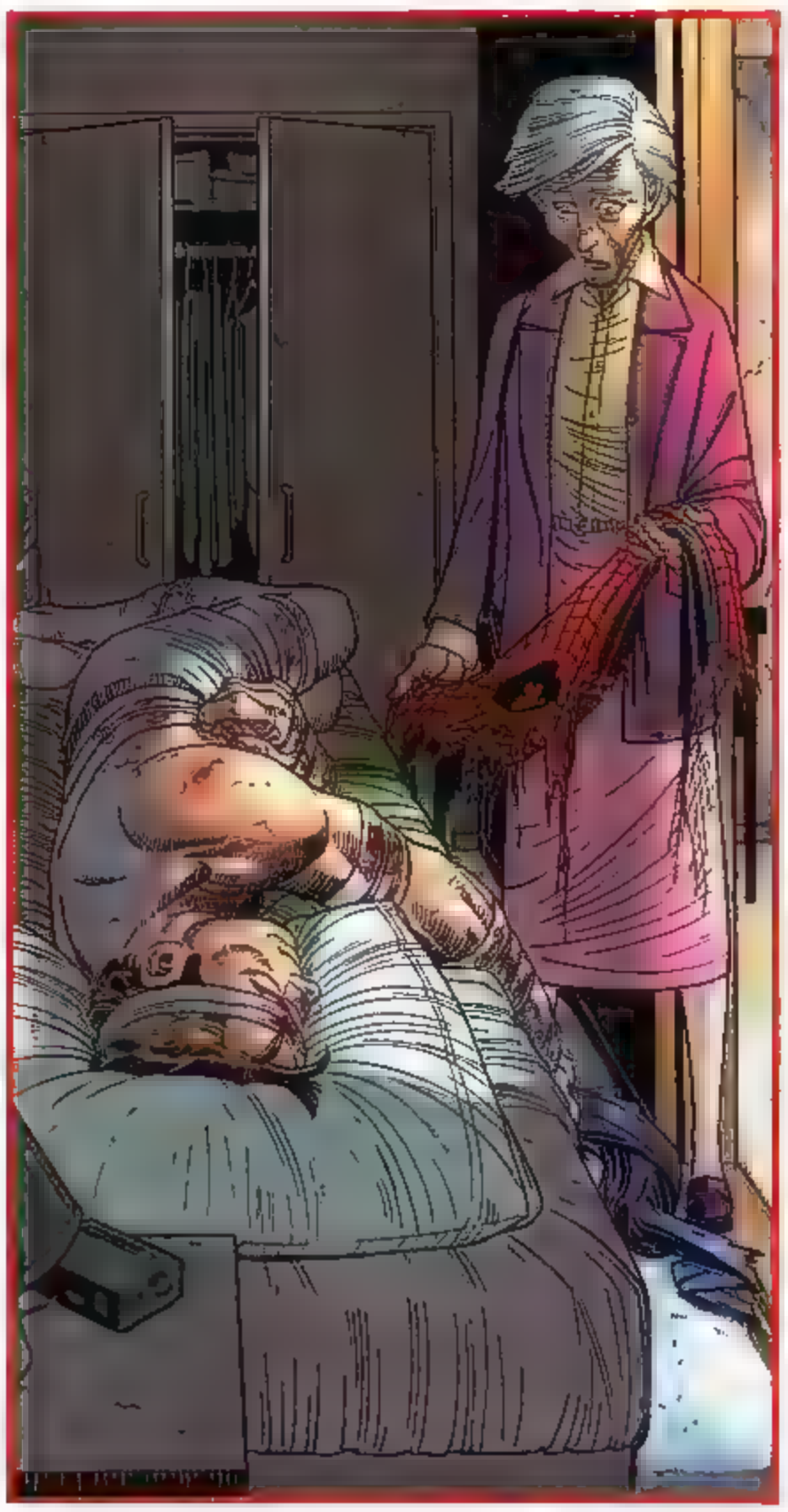
accueille une demi-douzaine d'hôtes payants. Parmi eux se trouve Nathan Lubensky, un charmant monsieur cloué à son fauteuil roulant, qu'elle a rencontré pendant sa convalescence. Nos deux tourtereaux se fiancent, mais Nathan cause intentionnellement la mort d'un voyou qui s'était introduit dans leur maison, et May annule le mariage. Malgré tout, le dernier acte de Nathan prouvera à quel point il tenait à May : il meurt pour empêcher le Vautour (Vulture) de la prendre en otage.

Peter croit, une fois encore, avoir perdu sa tante quand elle semble mourir quelque temps plus tard. Mais c'est compter sans le machiavélisme illimité du Bouffon Vert des origines, Norman Osborn. En effet Norman kidnappe May et la remplace par une actrice qu'il a modifiée génétiquement. Alors que Norman semble avoir définitivement perdu la raison lors du Rassemblement des Cinq, son ancienne employée, Alison Mongrain – assistée de Joseph "Robbie" Robertson – révèle à Peter l'endroit où se trouve May. Peter vole au secours de sa tante et vient à bout du Bouffon Vert, dont on ignore toujours quel sort il réservait à la vraie May.

Après son retour, May se bat pour retrouver sa place dans la vie de Peter. C'est à la disparition de Mary Jane que Peter comprend les liens qui les unissent. Mary Jane revient mais elle décide de se séparer de lui. Peter s'appuie encore une fois sur May pour traverser cette épreuve – tout comme ils se sont mutuellement soutenus des années plus tôt.

Mais la vie de May n'est pas pour autant un long fleuve tranquille. Un jour qu'elle arrive par surprise dans l'appartement de Peter, elle découvre enfin la vérité. Couvert de contusions, Peter est endormi, son costume de Spider-Man en boule au pied de son lit. May passe toute une journée à réfléchir à cette découverte et décide d'affronter la vérité et de parler avec Peter.

Apparemment plus forte que jamais, May fait tout pour améliorer l'image de Spider-Man et est bien décidée à comprendre ce qui anime l'alter ego de Peter. Maintenant que les mensonges sont derrière eux, la relation de Peter et May est plus profonde que jamais – plus honnête et basée sur la confiance.



Dessin : John Romita Jr

RICHARD & MARY PARKER

Nom français :
RICHARD & MARY PARKER
Véritable nom :
Richard et Mary Parker
Première apparition :
ASMA #5 (1968) / Strange 129 (septembre 1980)

Richard	Mary
Taille :	**Taille :**
1,78 m	1,65 m
Poids :	**Poids :**
79 kg	51 kg
Yeux :	**Yeux :**
Marron	Noisette
Cheveux :	**Cheveux :**
Bruns	Bruns

Orphelin de père et de mere, Peter Parker est élevé par sa tante et son oncle, May Parker et Ben Parker. Quand il est assez grand pour poser des questions sur ses parents, on lui dit qu'ils sont morts dans un accident d'avion. On ne lui donne aucun détail supplémentaire. Ce n'est que des années après sa transformation en Spider-Man qu'il apprendra enfin la vérité.

Alors qu'il aide sa tante à déplacer une vieille malle dans la cave, Peter la casse accidentellement et elle s'ouvre. Parmi tous les souvenirs qui tombent, se trouve une photo de ses parents et un article de journal déchiré portant le titre : "Richard Parker et sa femme meurent dans un crash aérien en Algérie. Les Parker étaient suspectés de trahison contre les États-Unis."

Peter est désespéré. Tante May lui avoue que Ben et elle lui ont caché la vérité parce qu'ils ignoraient ce qui avait poussé le héros de guerre et sa femme à partir en Algérie en laissant leur fils derrière eux. À leur mort, May n'a jamais pu croire que Richard et Mary avaient trahi leur pays. Peter non plus. Il supplie Red Richards et les Fantastiques (Fantastic Four) de l'emmener jusqu'en Algérie et commence à enquêter sur le mystère qui entoure la mort de ses parents. La piste ne s'avère pas aussi froide qu'il le croyait. Spider-Man découvre vite le quartier général d'un réseau d'espions antiaméricains et y trouve une carte de membre au nom de Richard Parker, ce qui confirme ses craintes. Pire encore, c'est Crâne Rouge II (Red Skull II) qui dirige l'organisation.

Ce n'est qu'après avoir mortellement blessé un des agents de Crâne Rouge que Spider-Man découvre la vérité. Le Finisher lui avoue que Richard et Mary étaient des agents du gouvernement et qu'ils avaient infiltré l'organisation de Crâne Rouge En découvrant la vérité, Crâne Rouge les a fait tuer et accuser d'avoir trahi les États-Unis. Pour venger cette injustice, Spider-Man l'affronte, le bat, et rentre en Amérique avec la preuve de l'innocence de ses parents.

Des années plus tard, Peter assiste à leur retour à Manhattan Ils prétendent qu'ils ont été retenus prisonniers à l'étranger. Tante May est sceptique mais Peter commence à accepter le couple comme étant ses vrais parents. Il s'avère que tante May avait vu juste : les deux individus ne sont autres que des robots créés par le Caméléon (Chameleon) dans le but de découvrir la véritable identité de Spider-Man.

Dessin : John Romita

POUVOIRS/ ARMES

- Espions pour le gouvernement
- Compétents dans l'utilisation de petites armes, de caméras spéciales et de matériel de communication

PETER'S APARTMENT

Nom français : CHEZ PETER

Dessin : John Byrne

A la mort de ses parents, Peter Parker est recueilli par sa tante et son oncle, May Parker et Ben Parker. Il vit avec eux dans une maison à deux étages dans le quartier tranquille de Forest Hills, dans le Queens. Pour ses missions en tant que Spider-Man, Peter sort de sa chambre par la fenêtre à l'insu de sa tante.

Étudiant à l'Empire State University, Peter déménage et s'installe dans un appartement de célibataires avec son ami Harry Osborn. Mais Harry fait sauter une bombe dans leur appartement alors qu'il est sous l'emprise du Bouffon Vert (Green Goblin). Liz Allan (Liz Osborn) aide Peter à trouver un grand appartement où s'installer tout seul dans Chelsea Street, non loin du très branché Greenwich Village Détail non négligeable, il possède une lucarne de toit bien pratique pour ses missions de Spider-Man.

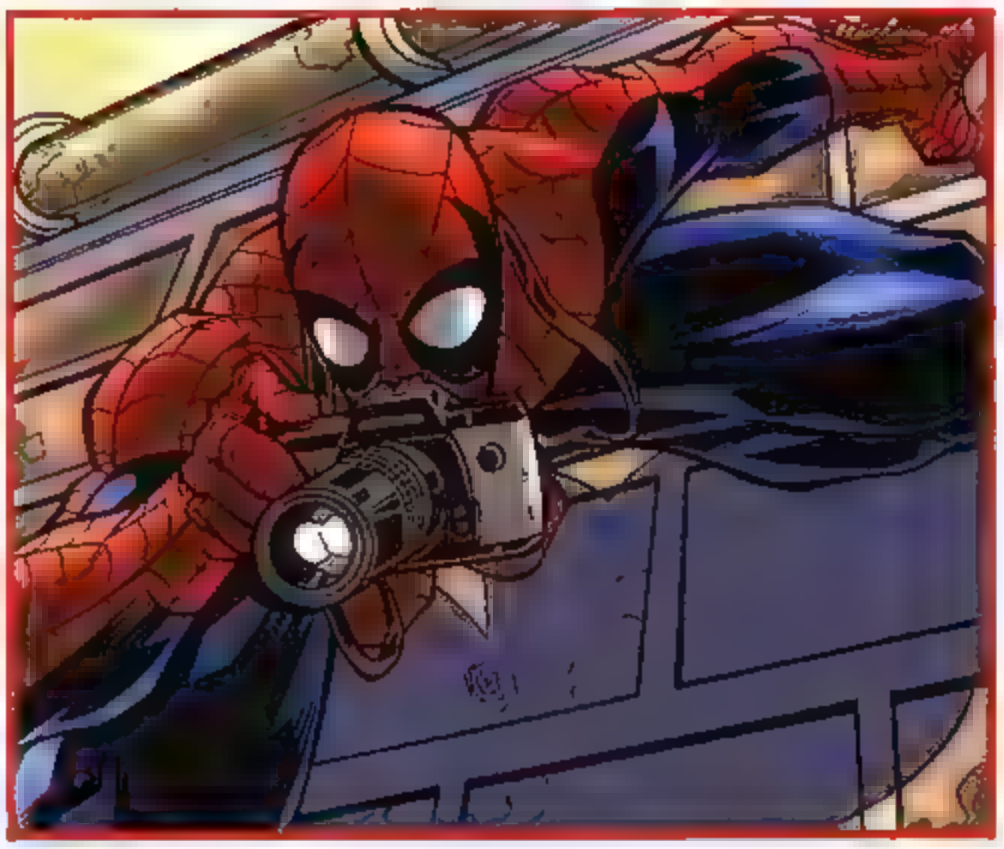
Peter vit à Chelsea Street pendant un certain temps L'appartement devient un refuge où il se repose de la vie trépidante de Spider-Man. La Chatte Noire (Black Cat) s'y installe une brève période jusqu'à ce que Peter rompe avec elle. Après leur mariage, Peter et Mary Jane Watson y vivront aussi quelque temps.

Mais le jeune couple a besoin d'espace – aussi, quand on leur propose un vaste penthouse, ils sautent sur l'occasion. Malheureusement, l'offre était trop belle pour être honnête : le propriétaire Jonathan Caesar est en fait obsédé par Mary Jane et ne leur a proposé cette affaire que pour se rapprocher d'elle dans le but de l'enlever. Après l'arrestation de Caesar, Peter et MJ sont expulsés. Ils retourneront vivre à Forest Hills, chez Tante May.

Quand Spider-Man perd temporairement ses pouvoirs, ils tentent de commencer une nouvelle vie à Portland, dans l'Oregon. Mais ils rentrent vite à New York où les pouvoirs de Peter lui sont rendus. Tante May ayant été enlevée par le Bouffon Vert (Green Goblin), on la croit morte Le jeune couple s'installe à Forest Hills où les rejoint Anna Watson Au moment où Tante May est libérée, la carrière de mannequin de Mary Jane marche assez bien pour qu'ils partagent avec elle un luxueux appartement à New York.

Après la séparation de Peter et Mary Jane, celui-ci ne peut plus payer le loyer avec son maigre salaire et quitte leur dispendieux appartement. Il partage quelque temps celui de Randy Robertson, puis se trouve un taudis – où il vit avec un morceau de fromage qui hante son frigidaire et qu'il baptise Kevin.

PETER'S CAMERA



Nom français : APPAREIL PHOTO DE PETER
Première apparition : *ASM* #2 (1963)
Fantask 6 (juillet 1969)

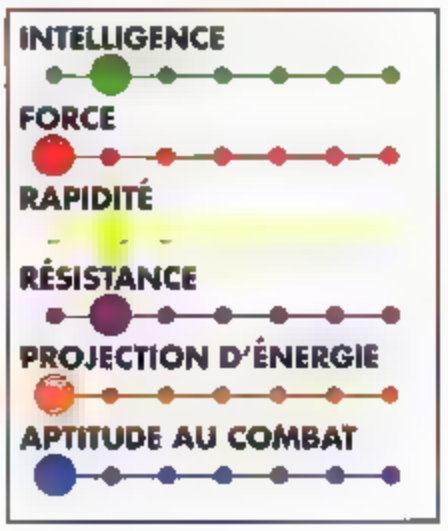
Après la mort de son oncle, Ben Parker, Peter cherche désespérément du travail pour aider sa tante, May Parker. Celle-ci donne à l'adolescent un appareil photo ayant appartenu à Ben. Peter s'en sert pour devenir photographe free-lance après l'avoir équipé d'un télémètre automatique et d'un obturateur sensible au mouvement. Naturellement, il se spécialise dans les photos de Spider-Man. Avant un affrontement, Peter place à un endroit stratégique son appareil qui se déclenche quand il passe devant ou qu'il commande à partir de sa ceinture. Ses photos sont de médiocre qualité, mais le Daily Bugle les achète toujours.

ERNIE POPCHIK

Nom français : ERNIE POPCHIK
Véritable nom : Ernie Popchik
Première apparition : *SPEC* #107 (1985)

Taille : 1,70 m
Poids : 67,5 kg

Pensionnaire de la pension de famille de May Parker, Ernie Popchik touche chaque mois son chèque de retraite et le dépense en livres. Un jour qu'il vient de rencontrer Peter en ville, il est agressé. Spider-Man capture rapidement les malfaiteurs mais l'incident traumatise le vieil homme. Las d'être une victime, il s'achète un revolver. Dans le métro, trois jeunes voyous lui réclament son argent. Ernie tire et blesse les trois hommes qui n'étaient pas armés. Néanmoins Ernie est acquitté et il ressort libre du tribunal.



POWER PACK

Nom français : PUISSANCE 4
Première apparition : *PP* #1 (1984)
Spidey 64 (mai 1985)

Les jeunes Alex (le Destructeur), Jack (Contrepoids), Katie (Étoile Filante) et Julie (Lasera) Power héritent des pouvoirs d'un alien agonisant, Aelfyre Whitemane de Kymellia. Ces pouvoirs comprennent le contrôle de la masse, le vol, l'absorption d'énergie et des rayons ainsi que le contrôle de la gravité. Les enfants héritent également du vaisseau intelligent de Whitey, Vendredi. En tant que Puissance 4, ils deviennent des super-héros et assistent Spider-Man à diverses reprises. Les quatre frères et sœurs échangent souvent leurs pouvoirs, qui peuvent même se concentrer chez un seul d'entre eux, le plus souvent Alex.

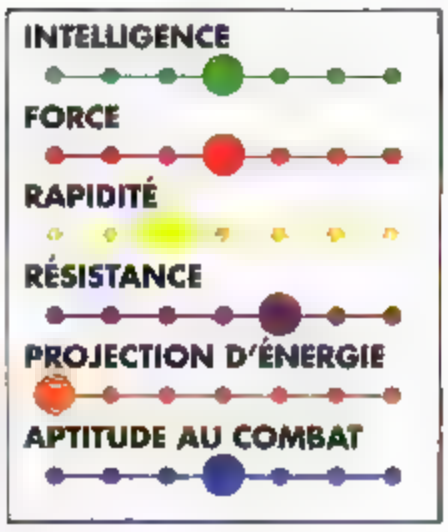
PRODIGY

Nom français : PRODIGY
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *SPEC* #256 (1998) / Spider-Man 31 MF (août 1999)

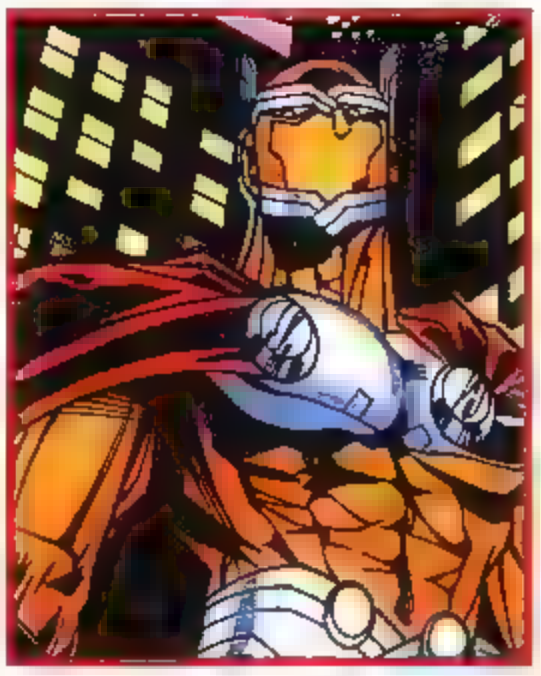
Taille : 1,75 m
Poids : 74 kg

POUVOIRS/ARMES

- Tous les pouvoirs de Spider-Man
- Armure à l'épreuve des balles



Sa tête ayant été mise à prix cinq millions de dollars, Peter Parker se déguise en Prodigy pour échapper à ses poursuivants. Sous cet aspect, il apparaît comme un héros naïf et un peu démodé. Quand Conundrum et Mad Jack enlèvent la fille de l'ambassadeur sufindien et exigent en échange le rubis connu sous le nom de Main de Mumthazi. Prodigy vient à bout du duo. Il reçoit l'aide inattendue de Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin) qui veut lui aussi mettre la main sur le trésor. Bien que Prodigy ait conquis le cœur des new-yorkais, il disparaît dès que le nom de Spider-Man est lavé. L'identité sera reprise plus tard par Ritchie Gilmore des Slingers.



PRODIGY

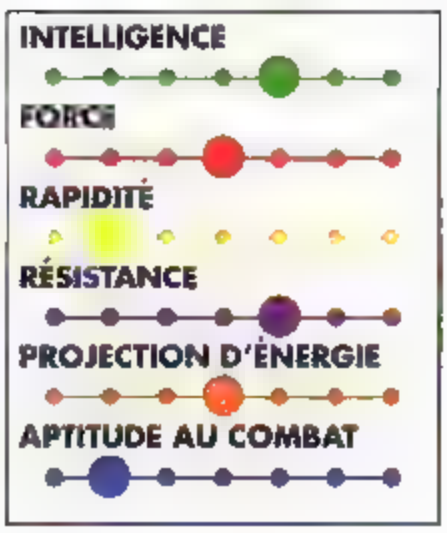
PROFESSOR POWER

Nom français : PROFESSEUR POWER
Véritable nom : Anthony Power
Première apparition : *MTU* #117 (1982) / Inédite en VF

Taille : 1,87 m
Poids : 99 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Capacité de voler
- Rayon d'électrons



Anthony Power, qui a été un temps le leader de l'organisation subversive connue sous le nom d'Empire Secret, tente également de conquérir le monde en réunissant plusieurs individus dotés de pouvoirs psychiques. Power affronte simultanément Spider-Man et les X-Men à plusieurs reprises – ainsi que Captain America, les Vengeurs (Avengers) et les Défenseurs (Defenders). À l'origine, son but est de guérir son fils Matthew. Il transfère plus tard son esprit dans le corps de son fils, plongé dans le coma et utilise un exosquelette pour en faire une machine de destruction.

PROFESSOR POWER

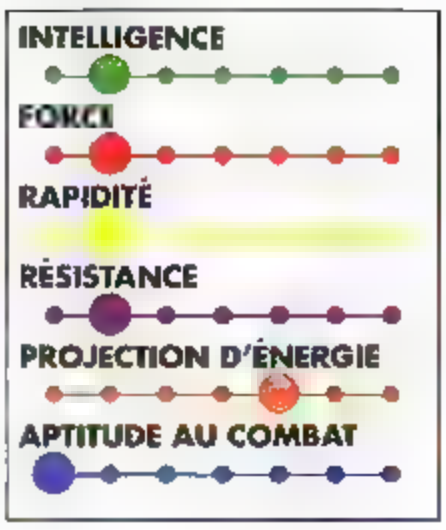
PUPPET MASTER

Nom français : LE MAÎTRE DES MALÉFICES
Véritable nom : Philip Masters
Première apparition : *FF* #8 (1962) / Fantask 3 (avril 1969)

Taille : 1,65 m
Poids : 67,5 kg

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle ses victimes en façonnant leur double dans de l'argile radioactive



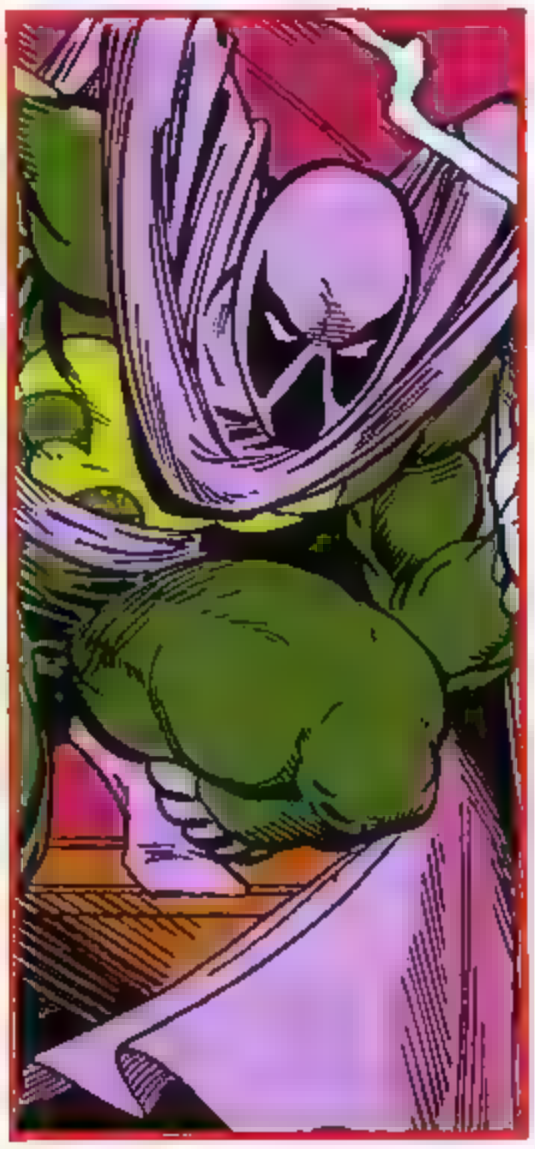
Essentiellement l'ennemi des Fantastiques (Fantastic Four) – et plus particulièrement celui de la Chose, qui a aimé sa belle-fille Alicia – le Maître des Maléfices s'associe pendant un temps au Penseur Fou (Mad Thinker), et le duo s'en prend à Spider-Man. Les deux complices ont l'intention de détruire Spider-Man et la Chose, mais le Maître des Maléfices se retourne contre le Penseur Fou quand ce dernier menace la vie d'Alicia. Malgré de multiples tentatives pour rentrer dans le droit chemin, Masters refait les mêmes erreurs et finit derrière les barreaux.

PUPPET MASTER

PROWLER

Nom français : LE RÔDEUR
Véritable nom : Hobie Brown
Première apparition : *ASM* #78 (1969) / Strange 75 (mars 1976)

Taille : 1,78 m
Poids : 81 kg



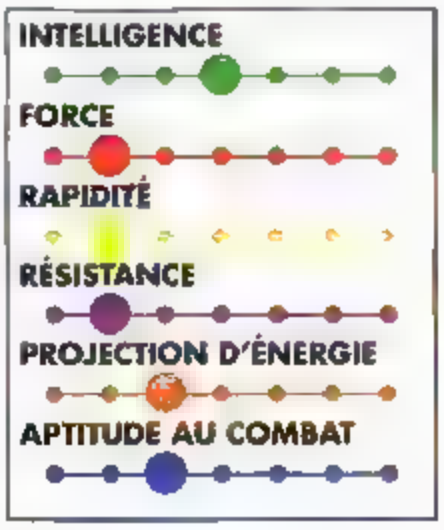
Jeune inventeur, Hobie Brown se voit obligé de travailler comme laveur de vitres. Frustré, il invente un équipement destiné à lui permettre de grimper aux murs et de projeter du produit nettoyant pour les vitres grâce à des bracelets fixés à ses poignets. Voyant que ça n'impressionne pas son employeur, Hobie adapte son équipement pour devenir un criminel en dépit des supplications de sa jeune épouse.

Spider-Man n'a aucune peine à le vaincre. Notre héros décide de lui laisser une seconde chance car Hobie veut rentrer dans le droit chemin. En échange, il rend à Spider-Man le service de le remplacer un jour où Peter Parker a désespérément besoin de prouver que lui et le lanceur de toile sont deux personnes distinctes. Passé du côté des héros, Hobie patrouille dans les rues de New York, ce qui l'amène à affronter Nightcreeper, dont les pouvoirs ressemblent aux siens, ainsi que le Vautour (Vulture) après que ce dernier a rajeuni. Il travaillera aussi pour Silver Sable et se joindra aux Outlaws.

Plus tard, Roller Skater (Rocket Racer) et lui cherchent à gagner de l'argent en trichant au Grand Jeu (Great Game). Malheureusement le Rôdeur est sérieusement blessé. Depuis sa guérison, il privilégie ses recherches à l'aventure et a notamment conçu le jet-pack qu'utilise le Frelon (Hornet).

POUVOIRS/ARMES

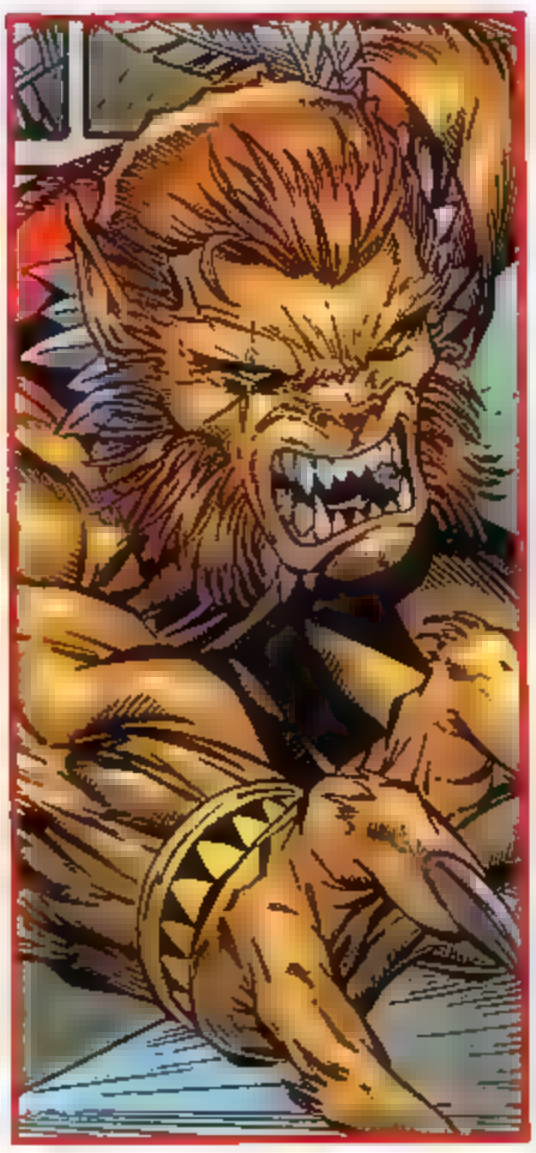
- Griffes d'acier
- Bottines d'escalade
- Projectiles de gaz soporifique



PUMA

Nom français : PUMA
Véritable nom : Thomas Fireheart
Première apparition : *ASM* #256 (1984) / Strange 198 (juin 1986)

Taille : 1,97 m
Poids : 108 kg



Puma est le résultat de générations de reproduction sélective, de mysticisme tribal et d'entraînement acharné. La tribu d'Indiens d'Amérique dans laquelle il voit le jour croit à la venue d'un être tout-puissant capable de détruire le monde. En tant que protecteur de sa tribu et peut-être aussi de la planète, Puma étudie les arts martiaux – mais trouve également le temps de se bâtir un vaste empire financier, au grand dam du shaman de sa tribu, Threetrees. Dans le but de parfaire son entrainement – de façon à mieux protéger sa tribu et à se préparer à l'affrontement cosmique qui est le but de son existence – Puma accepte de traquer Spider-Man pour le compte de la Rose (Richard Fisk) qui lui fait croire que le lanceur de toile est un criminel. Mais, bien qu'il ait le dessus, Puma se refuse à tuer Spider-Man. Plus tard, ils conjugueront même leurs efforts quand le Beyonder, un être à l'infinie puissance, viendra sur Terre comme les prophéties l'annonçaient.

À la lecture d'un rapport publié dans le Daily Bugle dénonçant Spider-Man comme un voleur, Puma se sent trahi par le Monte-en-l'air et décide de le tuer. Mais Spider-Man est innocenté et Puma se sent déshonoré et en conçoit une grande honte. Il achète donc le Daily Bugle et en change radicalement la ligne éditoriale – ce qui contribue à redorer le blason de Spider-Man. Cette situation met le héros mal à l'aise c'est pourquoi il demande à Puma de revenir aux bonnes vieilles habitudes.

POUVOIRS/ARMES

- Sens exceptionnels, réflexes hyper-rapides et force surnaturelle
- Grande aisance financière

PUNISHER

Vétéran de la guerre du Vietnam, Frank Castle devient justicier après la mort de sa femme et de ses enfants, tués accidentellement lors d'un règlement de compte entre membres de la Mafia. Depuis, il consacre sa vie à tenter d'éradiquer le crime organisé.

La première rencontre du Punisher et de Spider-Man date de l'époque où le Chacal (Jackal) embauche Castle pour éliminer le Monte-en-l'air en lui faisant croire que Spider-Man est mêlé aux réseaux du crime organisé de New York. Spider-Man échappe de justesse à la première embuscade du Punisher, enquête sur son ennemi et retrouve la trace de son pourvoyeur d'armes.

Mais le Chacal a une longueur d'avance sur Spider-Man et tue le trafiquant d'armes avant l'entrée en scène de notre héros. Quand le Punisher arrive, tout désigne Spider-Man comme l'assassin. Durant leur affrontement, Spider-Man oblige le Punisher à observer le cadavre de plus près afin qu'il constate la trace des griffes du Chacal sur ce dernier. Une fois le pot aux roses découvert, le Punisher juge qu'il n'a plus aucune raison de combattre Spider-Man.

Le Punisher entame alors sa carrière de justicier. Il s'attaque aussi bien aux petits criminels qu'aux magnats de la drogue. Mais ses méthodes sont toujours les mêmes, brutales et efficaces. Le Punisher estime que le système légal est une perte de temps. Il est à la fois, juge, jury et bourreau.

Les chemins du Punisher et de Spider-Man se croisent par la force des choses, ce qui crée une situation conflictuelle pour Spidey : il se refuse à tuer alors que le Punisher n'hésite pas à semer les cadavres dans son sillage. Quand ils collaborent, Spider-Man fait pression sur le Punisher pour qu'il renonce aux solutions extrêmes.

Le Punisher et Spider-Man travaillent parfois ensemble et comptent de nombreux ennemis en commun à leur tableau de chasse tels que Silvermane, le Dr Octopus (Doctor Octopus), le Caid (Kingpin) ou le Persuader ainsi que d'innombrables criminels de moindre calibre.

Nom français :
PUNISHER
Véritable nom : Frank Castle (né Castiglione)
Première apparition :
ASM #129 (1974) / Strange 107 (novembre 1978)

Taille : 1,82 m
Poids : 91 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Noirs

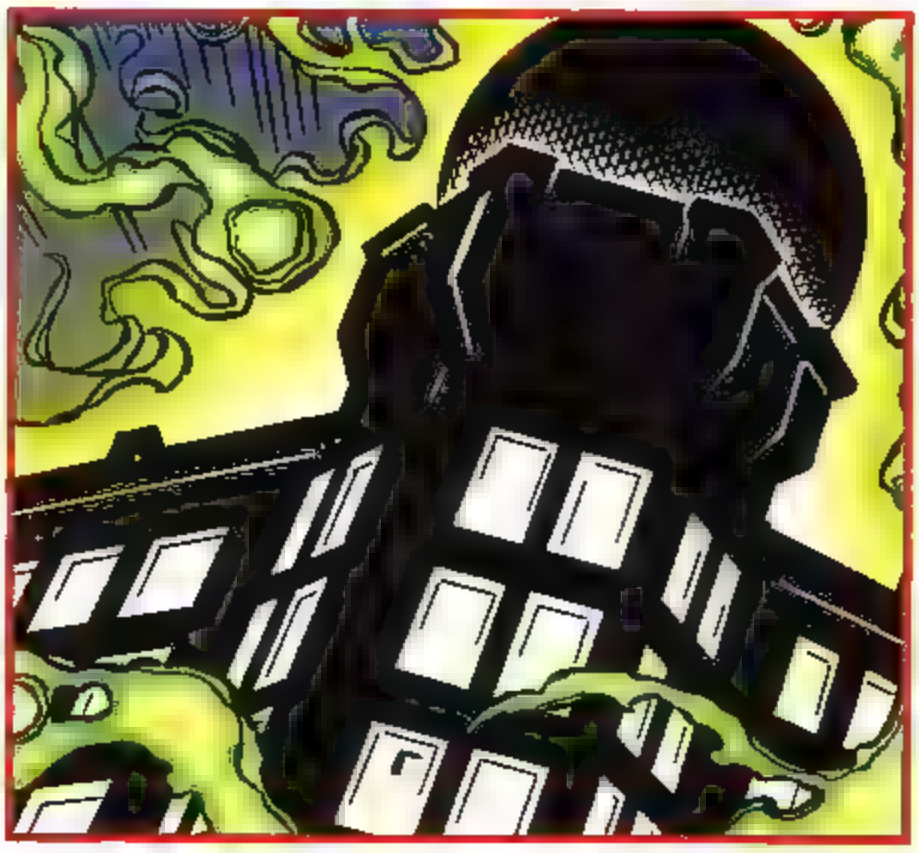
POUVOIRS/ ARMES

- Expert dans l'art de manier les petites armes et les armes de gros calibre
- Entraîné à l'usage d'explosifs et d'armes tactiques
- Expert des arts martiaux et du combat au corps à corps

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Dessin : Leinil Francis Yu

RAVENCROFT INSTITUTE



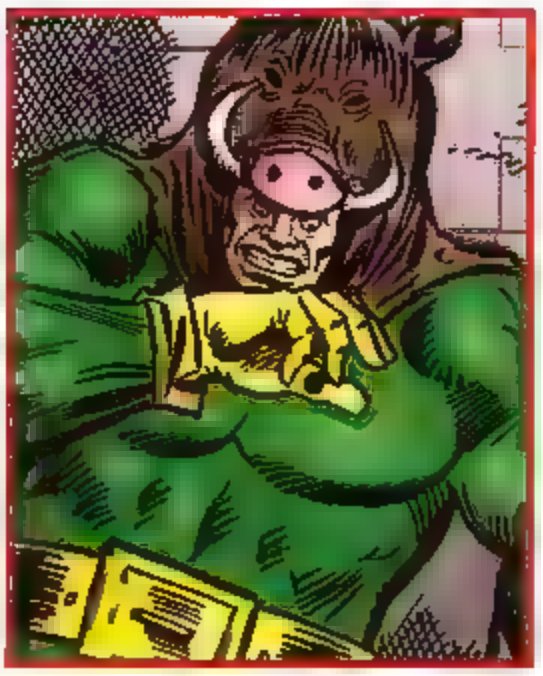
Nom français : INSTITUT RAVENCROFT
Première apparition : *SMU* #1 (1993)
Spider-Man 11 (1994)

Suite à la guérison de Vermine (Vermin) par Ashley Kafka (Dr. Ashley Kafka), le gouvernement fonde l'Institut Ravencroft, destiné à soigner les criminels les plus fous. Le sénateur Rosenberg désigne le Dr Kafka pour prendre la direction de l'établissement, nomme Vermine pour la seconder et John Jameson comme responsable de la sécurité. Ravencroft accueille des vilains tels que Carnage, Carrion II (Malcolm McBride), le Caméléon (Chameleon), le Chacal (Jackal) et Shriek. Mais le taux de guérisons est faible et certains des patients, comme Carnage, s'enfuient à plusieurs reprises, tuant au passage d'autres patients ou des membres de l'équipe soignante. À la suite de l'évasion du Caméléon, qui a trompé la confiance du Dr Kafka, cette dernière et John Jameson sont renvoyés. Le Docteur Samson est alors nommé à leur place.

RAZORBACK

Nom français : RAZORBACK
Véritable nom : Buford Hollis
Première apparition : *SPEC* #13 (1977) / Nova 10 (novembre 1978)

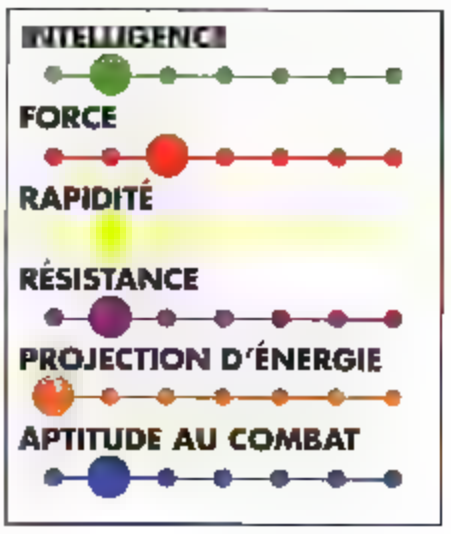
Taille : 2,02 m
Poids : 184,5 kg



Super-héros chauffeur de camion, avec une coiffure à la Elvis et une tête de phacochère en guise de casque, Razorback se bat aux côtés de Spider-Man contre la Legion of Light – une secte qui a enlevé sa sœur. Plus tard, avec l'aide de Miss Hulk, il devient pilote de vaisseau spatial et vole au sein de l'équipe de U.S.Archer. Au fil de ses aventures dans l'espace, Razorback affronte des personnages comme Xemnu le Titan, Spragg la Colline Vivante, les Clones de pierre, Rocket Raccoon ou les Asparagus People. Il revient ensuite sur Terre.

POUVOIRS/ARMES

- Costume électrifié
- Camion télécommandé baptisé Big Pig
- Ex-pilote de vaisseau spatial



RED SKULL II

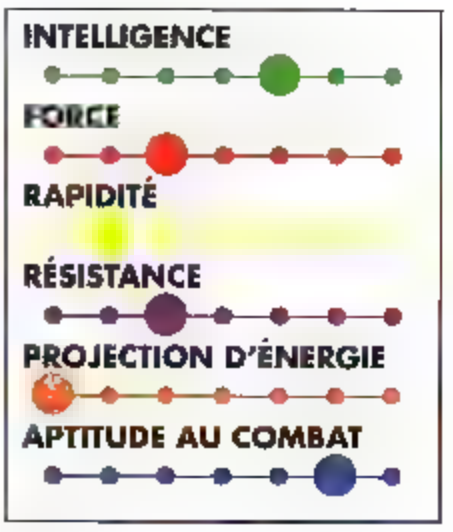
Nom français : CRÂNE ROUGE II
Véritable nom : Albert Malik
Première apparition : *YM* #24 (1953) / Inédite en VF

Taille : 1,73 m
Poids : 85,5 kg

Au service de la Russie communiste pendant les années 50, Albert Malik prend l'identité du Crâne Rouge (Red Skull) et affronte à plusieurs reprises le successeur de Captain America. Quelques années plus tard, Malik est responsable de la mort de Richard & Mary Parker, les parents de Peter. Malik les fait passer pour des traîtres, mais en tant que Spider-Man, Peter finira par prouver leur innocence. Malik mourra, assassiné par Scourge sur ordre du premier Crâne Rouge, Johann Schmidt, qui ne supporte pas qu'on puisse usurper son identité. À noter que, depuis, Spider-Man a à plusieurs reprises fait échouer les plans de Schmidt.

POUVOIRS/ARMES

- Vaste arsenal d'armes technologiques, biologiques et chimiques



BEN REILLY

Nom français :
BEN REILLY
Véritable nom : Benjamin Reilly
Première apparition :
ASM #149 (1975) / Strange 117 (septembre 1979)

Taille : 1,75 m
Poids : 74 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Blonds

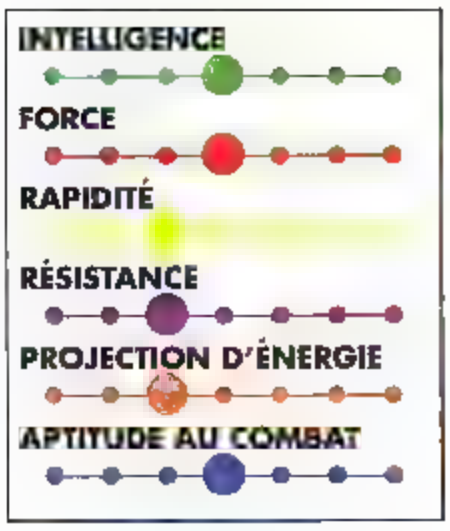
Dans le but de ressusciter Gwen Stacy, le Chacal (Jackal) décide de cloner la jeune fille. Si les premières expériences de clonage du Chacal produisent des monstres, il finit par créer trois clones réussis , le premier à partir de son propre ADN, un autre de Gwen Stacy et un de Peter Parker. Dans un combat arrangé par le Chacal, Spider-Man affronte son propre double dans une lutte sans merci qui s'achève par la mort apparente du Chacal et du clone de Peter.

En réalité, le clone de Spider-Man survit et il passe les cinq années suivantes à errer à travers les États-Unis sous le nom de Ben Reilly. Quand Ben apprend que la tante de Peter, May Parker, est gravement malade, il rentre à New York pour aller lui dire adieu. Ben comprend alors qu'il peut utiliser ses pouvoirs. Il devient un justicier costumé sous le nom de Scarlet Spider. Il révèle son existence à Peter et les deux héros travaillent en tandem pour défendre New York et ses habitants. Ben assiste également l'équipe de super-héros basée à New York, les New Warriors, à l'occasion d'un certain nombre de missions.

Mais Ben et Peter doivent bientôt faire face au retour du Chacal ainsi qu'à la surprenante résurrection de Norman Osborn, le premier Bouffon Vert (Green Goblin). C'est pendant cette période qu'Osborn pousse Stewart Trainer (Dr. Stewart Trainer) à trafiquer les notes et le matériel du Chacal afin de faire croire à Peter que c'est lui le clone et pas Ben. Cette fausse révélation conduit Peter à abandonner son identité de Spider-Man et à s'installer à Portland avec Mary Jane Watson tandis que Ben assume le rôle de Spider-Man. Après le retour de Peter à New York, la vérité éclate à l'occasion d'un affrontement entre le Bouffon Vert et les deux Spider-Man.

Pendant le combat, Ben est grièvement blessé par la planche du Bouffon Vert en sauvant la vie de Peter. Très rapidement après sa mort, le corps de Ben retourne à son état originel d'amas de cellules, ce qui prouve sans l'ombre d'un doute que c'était bien lui le clone. La mort de Ben affecte beaucoup Peter qui considérait le clone comme le frère qu'il n'avait jamais eu.

Dessin : Mark Bagley & Dan Jurgens



POUVOIRS/ ARMES

- Force, réflexes et sens de l'équilibre surhumains
- Capacité à s'accrocher aux surfaces lisses et verticales
- Sens d'araignée l'avertissant du danger
- Toile spéciale remplissant diverses fonctions

RHINO

Nom français :
LE RHINO
Véritable nom : Aleksei Mikhailovich Sytsevich, alias Alex O'Hirn
Première apparition :
ASM #41 (1966) / Strange 39 (mars 1973)

Taille : 1,95 m
Poids : 322 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

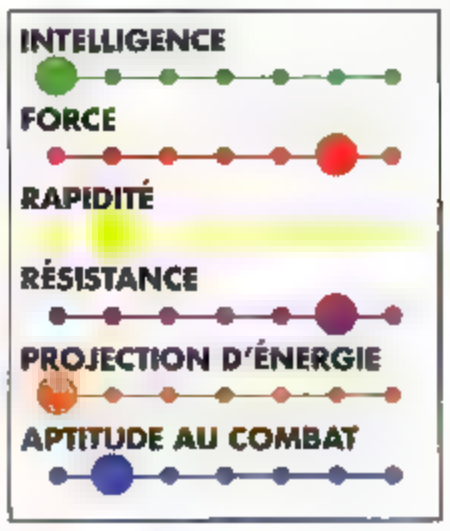
Aleksei Mikhailovich Sytsevich est à l'origine un banal membre de la Mafia russe, accroché à ses rêves d'argent facile et destiné à une vie courte et violente. Alléché par la perspective de la richesse et du pouvoir, Aleksei accepte de subir une série de dangereuses expositions à des produits chimiques et à des radiations visant à le transformer en un être surhumain. Il fait cela pour pouvoir travailler au sein d'un collectif d'espions professionnels de façon à pouvoir subvenir aux besoins de sa famille. Le puissant exosquelette d'Aleksei, que l'on fixe de manière permanente à son corps, s'inspire de la peau d'un rhinocéros. Les scientifiques Igor et Georgi ont choisi cette forme à la fois pour son impact visuel et parce que le rhinocéros est le résultat d'une très longue évolution qui a fini par produire un animal particulièrement adapté à l'assaut.

La première mission du Rhino est de capturer John Jameson. Pour ce faire, il suit sous hypnose un entraînement intensif pour apprendre à parler américain et on lui fournit de faux papiers au nom d'Alex O'Hirn. Mais le Rhino ne vient pas directement à New York, et en entendant parler des dégâts qu'il sème sur son passage, Spider-Man se demande comment venir à bout d'un adversaire apparemment invincible. Heureusement, Spider-Man découvre deux données primordiales concernant le Rhino : une fois qu'il charge, il peut difficilement faire dévier sa trajectoire ou s'arrêter dans son élan et, surtout, Aleksei est idiot. Notre héros en déduit donc que s'il évite de prendre un coup de corne, sa supériorité tactique et son agilité devraient lui permettre de l'emporter.

Tournant le dos à ses origines, le Rhino travaille pour son compte dans le petit monde des criminels dotés de super-pouvoirs. C'est, on l'a dit, Spider-Man qui l'a vaincu pour la première fois, mais le Rhino a également affronté Hulk, les Vengeurs (Avengers), Iron Man, Cage, Ka-Zar et Captain America. Sa puissance et son manque d'ambition en font une recrue idéale pour le Sinister Syndicat (Sinister Syndicate) et, c'est au sein de cette organisation qu'il manque de justesse de tuer Spider-Man qui ne doit son salut qu'à l'intervention de l'Homme Sable (Sandman).

POUVOIRS/ ARMES

- Force et endurance surhumaines
- Peau quasi impénétrable



Dessin : Staz Johnson

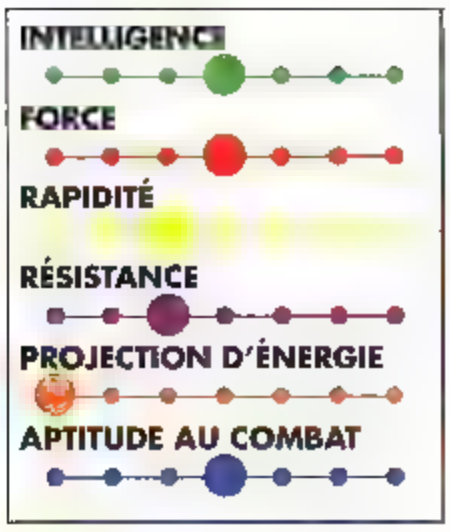
RICOCHET

Nom français : RICOCHET
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *ASM* #433 (1998) / Spider-Man 31 MF (août 1999)

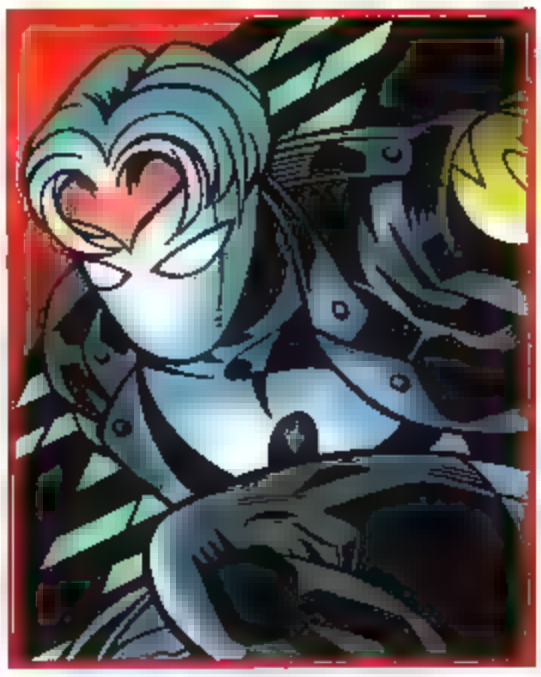
Taille : 1,75 m
Poids : 74 kg

POUVOIRS/ARMES

- Tous les pouvoirs de Spider-Man
- Disques rebondissants



En endossant l'identité de Ricochet, Peter Parker peut continuer à combattre le crime alors que Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin) a mis la tête de Spider-Man à prix pour la somme de cinq millions de dollars. Pensé par Mary Jane Watson, ce personnage met particulièrement en relief les capacités acrobatiques de Peter. Après s'être accroché avec Delilah, ils font équipe contre leur ennemi commun la Tarentule Noire (Black Tarantula) et ses hommes de mains Bloodscream et Baston (Bloodscream and Roughhouse). Une fois que le Piégeur (Trapster) avoue le meurtre de Joey Z, le nom de Spider-Man est lavé, et Peter abandonne l'identité de Ricochet. Ce dernier reprendra du service plus tard grâce à Johnny Gallo des Slingers.

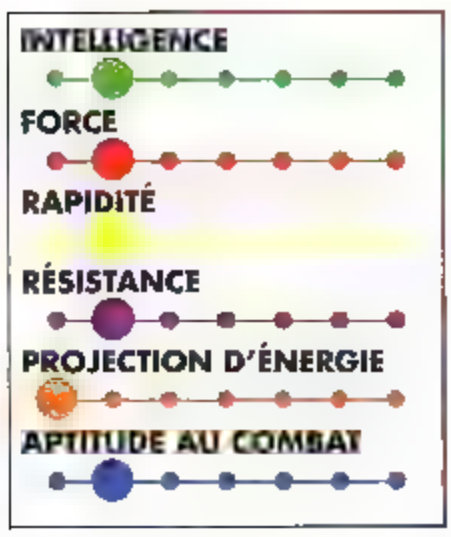


RICOCHET

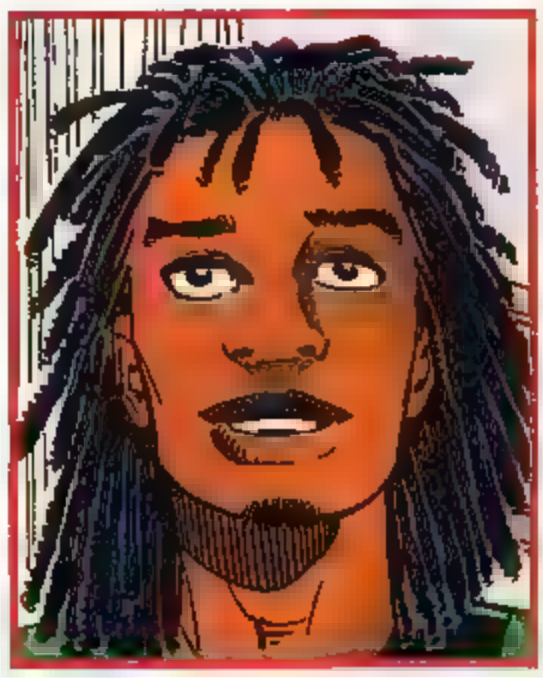
RANDY ROBERTSON

Nom français : RANDY ROBERTSON
Véritable nom : Randy Robertson
Première apparition : *ASM* #67 (1968) / Strange 64 (avril 1975)

Taille : 1,82 m
Poids : 83 kg



Randy Robertson est le fils du rédacteur en chef du Daily Bugle, Joseph "Robbie" Robertson. Il est étudiant à l'Empire State University à la même période que Peter Parker et s'y fait une réputation d'étudiant engagé. Randy défie ses parents en épousant Amanda, qui est blanche et juive. Ils ne tardent pas à se séparer et il sort actuellement avec Glory Grant. Après l'apparent décès de Mary Jane Watson, quand Peter se retrouve sans domicile, Randy lui propose de partager son appartement. Il essaye aussi d'aider Peter en lui organisant des rendez-vous, mais les talents d'entremetteur de Randy laissent beaucoup à désirer.



RANDY ROBERTSON

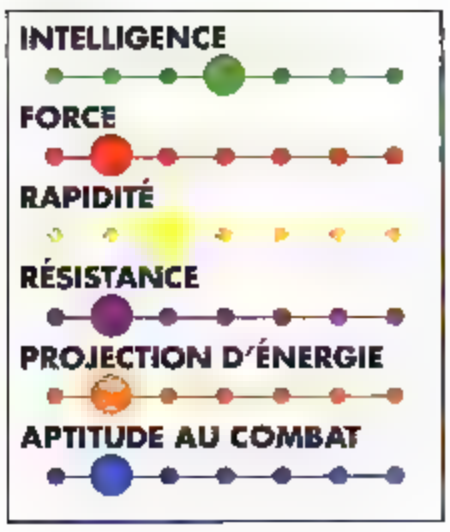
ROCKET RACER

Nom français : ROLLER SKATER
Véritable nom : Robert Farrell
Première apparition : *ASM* #172 (1977) / Strange 128 (août 1980)

Taille : 1,75 m
Poids : 72 kg

POUVOIRS/ARMES

- Skate-board à réaction
- Gants cachant des mini-fusées



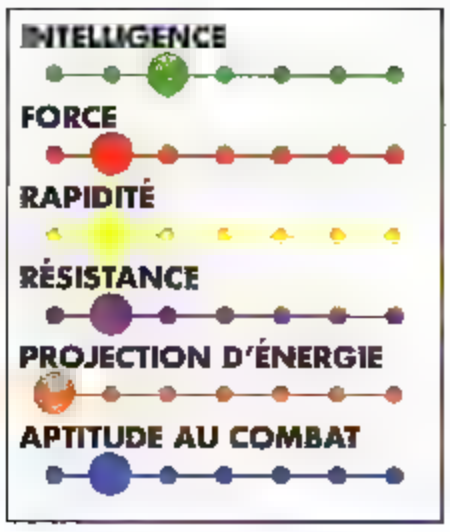
Après une courte carrière de cambrioleur, Robert Farrell utilise son skate-board à réaction pour mener avec succès une carrière de justicier qui lui donne l'occasion d'aider Spider-Man à lutter contre des vilains tels que Big Wheel et Skinhead. Il est membre fondateur des Outlaws et travaille comme agent free-lance pour Silver Sable. Roller Skater prend rapidement sa retraite, mais quand on lui vole son équipement, il revient sur le devant de la scène, du côté des criminels, cette fois. Malgré un séjour à la Cage, une prison pour super vilains, Farrell est toujours du mauvais côté de la barrière. Néanmoins, il a un sens de l'honneur très développé et éprouve un profond respect pour Spider-Man.

ROCKET RACER

JOSEPH "ROBBIE" ROBERTSON

Nom français :
JOSEPH "ROBBIE" ROBERTSON
Véritable nom : Joseph Robertson
Première apparition :
ASM #51 (1967)
Strange 48 (décembre 1973)

Taille : 1,84 m
Poids : 94 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Blancs



Si J. Jonah Jameson est le magnat de la presse le plus irrationnel et le plus irritable qui soit, son bras droit, Joseph "Robbie" Robertson, est l'exact opposé. Réfléchi, pondéré et d'une intégrité à toute épreuve, Robbie est respecté et aimé par toute l'équipe du Daily Bugle. Il est également l'un des seuls membres de la rédaction du journal à ne pas se laisser impressionner par les éclats récurrents de Jameson et ne craint pas de proposer une position très différente de celle de l'éditeur, toujours prêt à tirer à boulets rouges sur Spider-Man. Évidemment, Jameson a tendance à tirer la couverture à lui et à s'attribuer la position dominante du Bugle dans le monde de la presse new yorkaise, mais pour tout observateur objectif, le succès du journal revient en grande partie à Robbie.

Robbie passe son enfance à Harlem. C'est un bosseur bien décidé à réussir. Sa carrière dans le journalisme commence tôt : au sein du journal de l'école, il enquête courageusement sur tous les sujets .. sauf un. Il écrit un article dénonçant les extorsions auxquelles Lonnie "Tombstone" se livre sur ses camarades, mais il est obligé de renoncer à le publier après avoir subi des menaces de la part de Lincoln. Plus tard, Robbie est témoin d'un meurtre que ce dernier commet de sang froid Redoutant toujours la violence de Tombstone, Robbie accepte de garder le silence. Mais, des années plus tard, alors que Tombstone est devenu une figure importante du crime à New York, Robbie ne peut plus vivre avec ce secret sur la conscience et le dénonce à la police. Tombstone se retrouve en prison. Condamné pour non dénonciation de crime par un juge à la solde du Caïd (Kingpin), Robbie se retrouve dans la même prison que Tombstone. Lincoln persécute son ancien camarade de classe avant de l'obliger à s'évader avec lui. À quelques kilomètres de la prison, Tombstone menace une famille Amish. C'est plus que Robbie ne peut en supporter et, s'armant de tout son courage, il frappe Tombstone avec une fourche. Grièvement blessé, Lincoln est repris et Robbie est gracié.

Dessin : Michael Gaydos

Robbie est connu pour être un homme d'honneur et de principes et, bien qu'il semble avoir fait le lien entre Peter Parker et Spider Man, il n'a jamais cédé à la tentation des énormes récompenses offertes et préfère garder le secret pour ne pas nuire à son ami. Robbie ne laisse aucune force extérieure l'influencer dans son travail de journaliste et il démissionne même un temps pour protester contre la prise de contrôle du journal par Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin). Maintenant que le Bugle est à nouveau entre les mains de Jameson, Robbie y a naturellement retrouvé la place qui lui revient.

Nom français : ROXXON OIL
Première apparition : *CA* #180 (1974)
Hulk 23 (septembre 1982)

Puissant conglomérat de compagnies pétrolières, Roxxon trempe dans grand nombre d'opérations douteuses en Amérique du Nord. Parmi ses filiales, on compte la Brand Corporation, qui est à l'origine de la création de plusieurs super vilains ; Cyberteck, qui a créé Deathlok ; Metrobank, influente institution financière new-yorkaise ; et la Nth Command, qui a tenté de débarrasser les États-Unis des êtres surhumains. Malgré les efforts de héros tels que Feu Follet (Will O' the Wisp) ou Spider-Man, la Roxxon continue à s'engraisser sur le pays et à polluer l'environnement. Parmi les dirigeants, notons les noms de Hugh Jones, John T. Gamelin et August D'Angelo.

ROXXON OIL

POUVOIRS/ARMES

- Manipule une "Force Noire" extradimensionnelle
- Peut voler
- Contrôle la matière
- Armure

Nom français : S.H.O.C.
Véritable nom : Todd Fields, alias Neil Aiken
Première apparition : *PPSM* #76 (1997) / Spider-Man 19 MF (août 1998)

Taille : 2,15 m
Poids : 156 kg

Le Dr William Fields, professeur à l'Empire State University, est assassiné par Crown (alias Hunger) qui cherche à lui voler le fruit de ses recherches. La femme de William s'enfuit avec leur fils, Todd, et remet les notes de son mari à son collègue à l'université, le Dr Sydney Lanning. Sept ans plus tard, Todd (alias Neil Aiken) est à l'université, il a Lanning pour professeur et Peter Parker comme tuteur. Quand Crown retrouve la trace des notes de Fields, il est vaincu par Todd – qui a hérité de son père la capacité de manipuler la "force noire" et de générer l'armure et les armes de S.H.O.C. Plus tard, Todd apprendra que l'armure le tue à petit feu et il décidera de consacrer le temps qui lui reste à vivre à tenter de changer un peu le monde.

S.H.O.C.

POUVOIRS/ARMES

- Telekinesie
- Création mentale et contrôle d'objets et de créatures

Nom français : SCHIZOID MAN
Véritable nom : Chip Martin
Première apparition : *SPEC* #36 (1979) / Nova 32 (septembre 80)

Taille : 1,82 m
Poids : 81 kg

Quand il est petit, Chip Martin découvre qu'il est capable de manipuler et de créer des objets avec son esprit. Avec le temps, il devient évident qu'une deuxième personnalité nuisible se manifeste en même temps que ses pouvoirs. Grâce à un traitement médicamenteux, cette personnalité disparaît jusqu'au jour où, étudiant à l'Empire State University, Chip assiste à une scène mêlant ses parents et Morbius, ce qui libère son alter ego, Schizoid Man. Alors qu'il dévaste le campus, il est sauvagement pris à partie par Spider-Man, qui n'est lui-même pas dans son état normal et sur le point de se transformer en Spider-Lézard (Spider-Lizard). D'après ce qu'on sait, Chip serait sous traitement psychiatrique.

SCHIZOID MAN

SANDMAN

Nom français :
L'HOMME SABLE
Véritable nom :
William Baker, alias Flint Marko, alias Sylvester Mann
Première apparition :
ASM #4 (1963) / Marvel 3 (juin 1970)

Taille : 1,85 m
Poids : 108 kg ; 204 kg à densité maximum sous forme sableuse
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

POUVOIRS/ ARMES

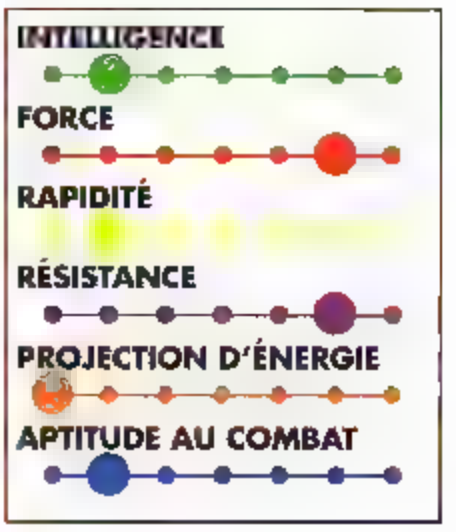
- Peut transformer n'importe quelle partie de son corps en une substance sableuse
- Peut modifier sa taille et sa masse en absorbant le sable environnant
- Force surhumaine

William Baker est un petit garçon de trois ans quand son père les abandonne lui et sa mère à une existence misérable. Pour joindre les deux bouts, Baker se tourne très rapidement vers le vol ; il continue à tricher et à bluffer pendant toute sa scolarité. Bien que doué pour le football, il perd toutes ses chances de faire une carrière professionnelle le jour où il accepte un pot-de-vin pour truquer un match important. Sa tricherie est découverte et il est renvoyé de l'école. Obligé de trouver du travail, Baker devient homme de main dans le milieu sous le pseudonyme de Flint Marko. Arrêté et condamné pour ses activités criminelles, il effectue la plus grande partie de sa peine en isolement. Marko devient amer et violent. Il n'a d'ailleurs aucun espoir que sa petite amie, Marcy Conway, l'épouse un jour.

À sa libération de prison, Marko part à la recherche de Marcy et découvre qu'elle a une liaison avec le gangster Vic Rollins. Furieux, Marco cherche à se venger de Rollins et se lance dans une vague de crimes à travers toute la ville. Il est capturé et renvoyé en prison où il purge sa peine dans le quartier de haute sécurité de la tristement célèbre Rykers Island Prisonnier agité, il apprend bientôt l'existence d'une canalisation de drainage non-surveillée, qu'il emprunte pour s'évader. Poursuivi par la police et le FBI, Marko trouve refuge à un endroit où personne ne songe à le chercher : un site d'essais nucléaires près de Savannah, en Géorgie. Tandis qu'il se repose sur une plage, un réacteur expérimental explose, ce qui l'expose à une dose massive de radiations. Quand il revient à lui, Marko découvre qu'il est capable de se transformer en une substance sableuse vivante. L'Homme Sable est né.

Impatient de profiter de ses nouveaux

Dessin : John Romita Jr



pouvoirs, l'Homme Sable retourne à New York où il fait plusieurs tentatives de vol, qui se soldent toutes par un échec. Spider-Man utilise un aspirateur industriel ; la Torche (Human Torch), un système anti-incendie. L'Homme Sable récupère après chacun de ces affrontements mais plutôt que de continuer en solo, il préfère se joindre aux premiers Sinister Six avant de faire équipe avec le Sorcier (Wizard). Celui-ci lui procure une ceinture qui lui permet de produire divers effets très dangereux grâce à l'injection de produits chimiques. L'Homme Sable et le Sorcier s'associeront ensuite avec le Piégeur (Trapster) pour former le noyau dur des Terrifics (Frightful Four).

Dessin : Mark Bagley

Quelque temps plus tard, l'Homme Sable fusionne sans le vouloir avec Hydro-Man et se transforment ensemble en Mud-Thing. Après une attaque des hélicoptères de la police qui faillit lui coûter la vie, l'Homme Sable retrouve son aspect normal, mais sa conscience semble le travailler. Bizarrement, il se lie d'amitié avec la Chose des Fantastiques (Fantastic Four), et décide de renoncer à sa vie de criminel. Il met ses paroles à exécution le jour où il aide Spider-Man à se tirer des griffes des Exécuteurs (Enforcers). Il est toutefois toujours recherché par la police et adopte donc le pseudonyme de Sylvester Mann. Il loue une chambre chez une famille qui vit en banlieue, travaille pour Silver Sable et s'engage chez les Outlaws. Le Dr Octopus le contraint sous la menace de faire partie des Sinister Six, mais l'Homme Sable profite de la première occasion pour se retourner contre ses anciens alliés.

Ses efforts sont récompensés le jour où Spider-Man et lui sont nommés membres réservistes des Vengeurs (Avengers). Gracié pour ses crimes, l'Homme Sable reprend son nom de naissance, William Baker. D'un tempérament indiscipliné, il démissionne des Vengeurs suite à un léger malentendu, mais cela n'ébranle pas sa volonté de rester dans le droit chemin. Il travaille alors comme agent permanent de Silver Sable et a souvent l'occasion d'aider Spider-Man.

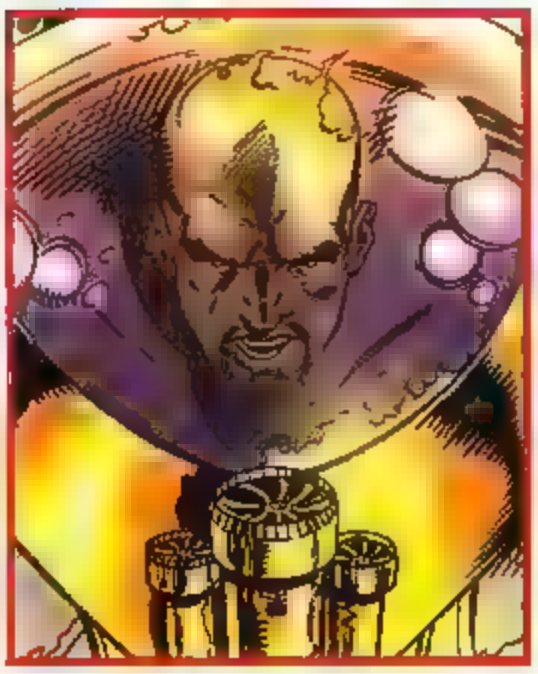
Mais les bonnes choses n'ont qu'un temps. Son ancien homme de main lui manque, et le Sorcier kidnappe Baker pour le soumettre à une machine qui amplifie le côté sombre de la personnalité du sujet. Adieu William Baker. C'est Flint Marko qui reprend le dessus. Mais à la grande surprise du Sorcier, il refuse de travailler sous ses ordres.

L'Homme Sable reforme les Sinister Six afin de se venger du Docteur Octopus, mais Venom trahit ses équipiers et dévore une partie de l'Homme Sable. Affaibli et empoisonné, ce dernier perd le contrôle de son corps – et de son esprit. Désorienté, le vilain tombe dans les égouts et finit par échouer sur une plage de sable, avec laquelle il fusionne. Il ne tarde pas à faire son retour, au grand dam de ses ennemis de toujours.

SCORCHER

Nom français : SCORCHER
Véritable nom : Hudak, prénom inconnu
Première apparition : *UTOS* #1 (1995) / Marvel 1 MF (février 1997)

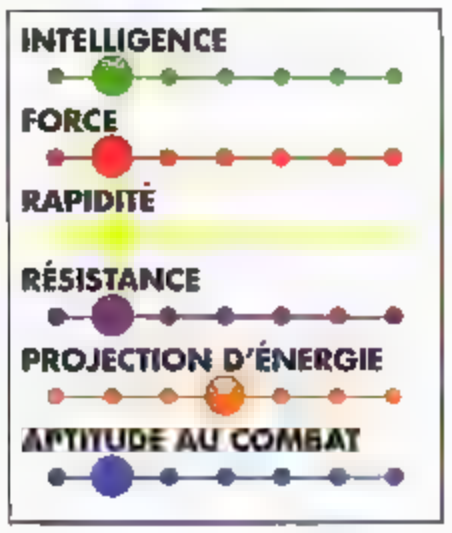
Taille : 1,75 m
Poids : 79 kg



Accusé de détournement de fonds, Hudak se construit une armure de protection et devient un criminel sous le nom de Scorcher. Norman Osborn, alias le Bouffon vert (Green Goblin), le finance à ses débuts et Hudak devient l'un des premiers adversaires de Spider-Man. Mis en prison après leur premier combat, Scorcher s'évade et se livre au racket. Il est une fois encore vaincu par Spider-Man. Il disparaît ensuite pendant des années et ne refait surface que pour cambrioler des magasins une veille de Noël. Spider-Man le bat, à la suite de quoi Scorcher devient membre des Maîtres du Mal. Ces derniers sont vaincus par les Thunderbolts, et Scorcher retourne en prison.

POUVOIRS/ARMES

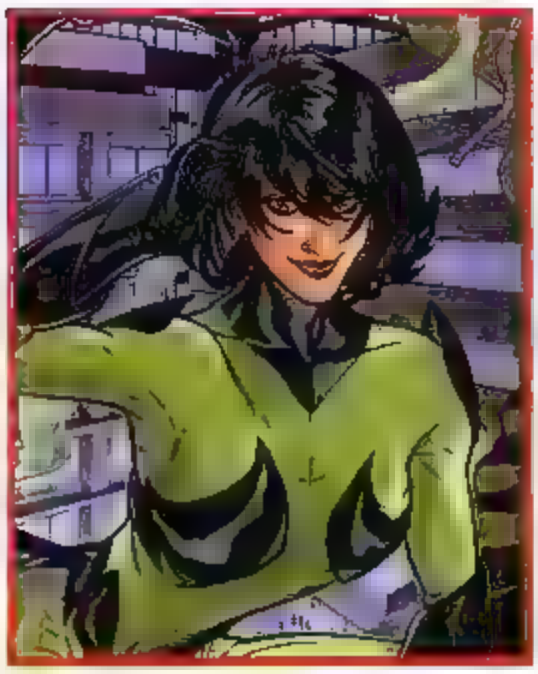
- Génère des flammes
- Vole
- Armure de protection



SCORPIA

Nom français : SCORPIA
Véritable nom : Elaine, nom de famille inconnu
Première apparition : *SMPT* #2 (1995) / Inédite en VF

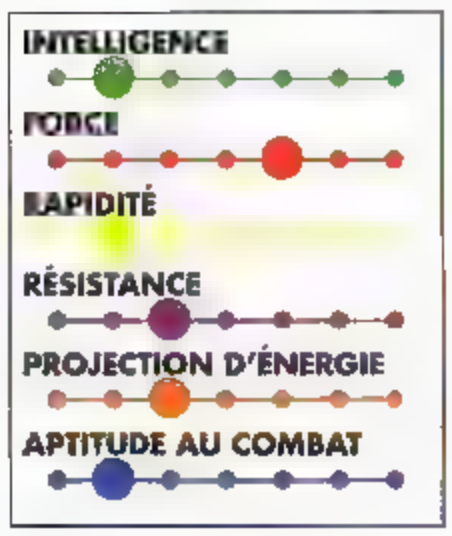
Taille : 1,75 m
Poids : 79 kg



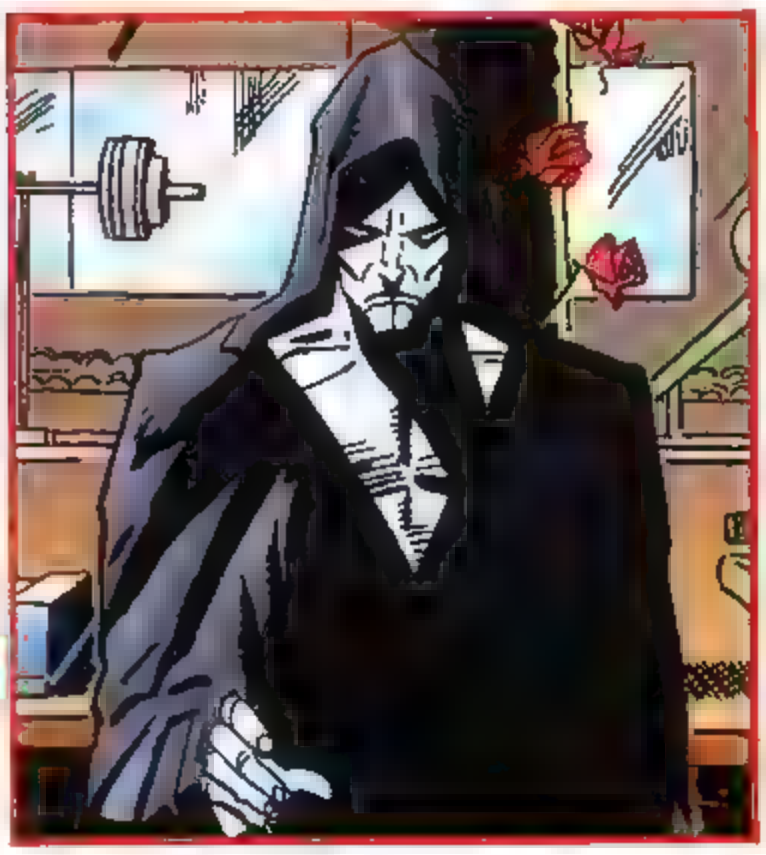
Silvermane décide de lancer une guerre des gangs. Ses spécialistes en armement mettent alors au point une version améliorée du costume du Scorpion destinée à être portée par la plus récente et la plus dangereuse des recrues du seigneur du crime : Scorpia. Le premier Scorpion, Mac Gargan, vient de rentrer dans le droit chemin et sa version féminine s'avère être largement aussi dangereuse qu'il l'était. Silvermane trahit Scorpia mais se fait lui-même battre par Spider-Man, le Punisher et Deathlok. Scorpia décide alors de devenir indépendante avant de rejoindre les Sinister Seven. Elle prend le large quand l'ancien Scorpion redevient un criminel. Elle réapparaît aujourd'hui comme tueuse à gages.

POUVOIRS/ARMES

- Force et vitesse augmentée
- Champ de force ultra fin
- Projections d'énergies combinées (électricité, laser, micro-ondes et plasma)



SCRIERS



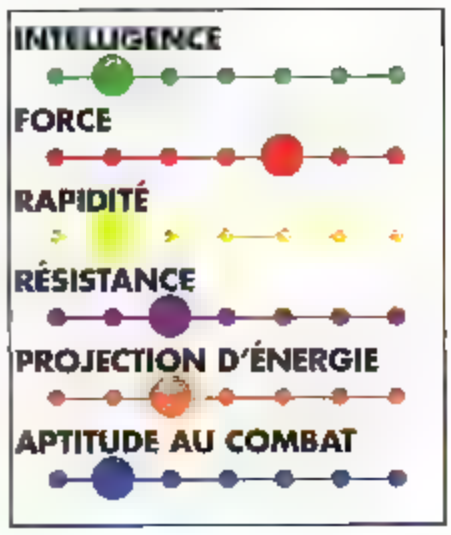
Nom français : SCRIERS
Première apparition : *ASM* #394 (1994)
Spider-Man 17 (1995)

Le Scrier des origines était une mystérieuse entité possédant des pouvoirs mystiques étendus. Demeuré sur Terre à l'état latent pendant des millénaires, il est ramené à la vie par le Silver Surfer qui a besoin de son aide pour combattre Méphisto (Mephisto). Plus tard, il affronte Spider-Man et l'Homme-Chose (Man-Thing) afin de prendre le contrôle du Nexus des realités. Il perdra. En son absence, une confrérie secrète se forme suivant ses préceptes. Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin), équipe les Scriers avec des armes technologiques et s'en sert comme agents. La confrérie des Scriers essaye de faire croire qu'il n'existe qu'un seul Scrier doté de pouvoirs surnaturels. En fait, le nouveau Scrier n'est qu'un rôle interprété par tel ou tel membre de l'organisation avec l'aide des gadgets technologiques offerts par Norman. Le Scrier des origines a peu à voir avec la confrérie nouvellement formée. Il s'est juste contenté de désigner l'un de ses membres, Outrider, pour devenir en quelque sorte son représentant.

SCORPION

Nom français :
LE SCORPION
Véritable nom :
MacDonald Gargan
Première apparition :
ASM #20 (1965)
Strange 23 (novembre 1971)

Taille : 1,87 m
Poids : 99 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns



Ignorant que MacGargan finirait par devenir un monstre animé par un désir inextinguible de vengeance, J. Jonah Jameson embauche le détective privé un peu frustre pour qu'il file Peter Parker et qu'il découvre comment ce dernier s'y prend pour prendre autant de photos de Spider-Man. Mais Jameson change son fusil d'épaule en lisant un article concernant les expériences d'un scientifique dans le domaine de l'amélioration physique. Ce scientifique n'est autre que le Dr Farley Stillwell, dont les techniques produisent d'énormes gains de vitesse et de force chez les animaux qu'il soumet à ses produits chimiques et à des rayons X. En échange du financement de Jameson, Stillwell accepte d'appliquer la même procédure à un sujet humain — un certain Mac Gargan — qui sera lui aussi grassement rémunéré pour avoir participé à l'expérience.

Stillwell programme l'expérience de façon à donner à son cobaye les caractéristiques d'un scorpion. Gargan y gagne en vitesse, en endurance et en force. Qui plus est, Stillwell fait en sorte que les mains du Scorpion deviennent aussi puissantes que des tenailles. Pour compléter l'effet produit, le scientifique conçoit une puissante queue électromagnétique. Avec son costume vert, la transformation de Gargan est complète. Envoyé pour détruire l'objet de la haine de Jameson, le Scorpion ne tarde pas à retrouver sa proie. Spider-Man s'aperçoit bientôt que le Scorpion est plus fort que lui. Entre-temps, Stillwell aussi fait une inquiétante découverte. En analysant les résultats de ses expériences les plus récentes, il comprend que la mutation qu'a subie Gargan va peu à peu lui ravager l'esprit — lui faisant perdre son humanité et le transformant en un cruel psychopathe. Stillwell se lance donc à la recherche du Scorpion dans l'intention de lui administrer un sérum susceptible d'inverser le processus. Mais alors qu'il poursuit Gargan, il trébuche et tombe d'un immeuble. À la mort de Stillwell, Gargan perd la raison.

Bien qu'il soit dominé physiquement, sa lucidité et son sens du combat permettent à Spider-Man de l'emporter sur le Scorpion. Rien ne subsiste de l'homme que fut Mac Gargan. Arrêté et incarcéré, le Scorpion brûle de haine à l'égard de Spider-Man qui l'a vaincu, mais aussi de Jameson pour avoir créé le monstre

POUVOIRS/ARMES

- Force, endurance et agilité surhumaines
- Puissante queue électro-mécanique contenant diverses armes, y compris un dard bioélectrique, du gaz lacrymogène et de l'acide
- Mains puissantes comme des tenailles

Dessin : Darick Robertson

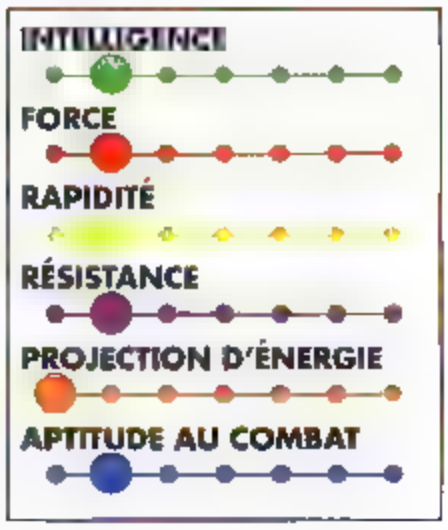
SCORPION

qu'il est devenu. Jameson est extrêmement soulagé le jour où le Scorpion se retrouve derrière les barreaux, mais le psychopathe ne tarde pas à s'évader et s'attaque à l'éditeur qui ne doit son salut qu'à l'intervention de Spider-Man. Jameson assiste à l'affrontement de ses deux pires ennemis avec des sentiments confus. Bien qu'il haïsse Spider-Man, il sait que sa fin est proche si le Monte-en-l'air perd. Il est donc satisfait que Spider-Man l'emporte, mais il lui en coûte de l'admettre.

Désireux de se venger et donc de devenir assez puissant pour parvenir à ses fins, le Scorpion s'engage dans une carrière de tueur à gages – se faisant souvent rémunérer en armes ou en traitements qui augmentent sa force. Il s'attaque à d'autres héros, mais son cœur est plein d'une haine qui ne se calmera que le jour où Spider-Man et Jameson mourront. Dans l'espoir d'y arriver, le Scorpion finit par retourner dans le laboratoire abandonné de Stillwell et utilise l'équipement qui s'y trouve pour augmenter ses pouvoirs jusqu'à l'extrême. Quand il apprend que Jameson est sur le point d'épouser le Dr Marla Madison, il se débrouille pour kidnapper la fiancée de son ennemi – ce qui oblige une fois encore Jameson à subir l'humiliation d'être secouru par Spider-Man.

Toujours plus assoiffé de puissance, le Scorpion accepte de travailler pour l'industriel verreux Justin Hammer en échange d'un équipement plus performant – y compris une queue plus flexible et capable de projeter des toxines. Alors qu'il a pour mission d'enlever une victime, ses plans sont contrecarrés par Spider-Man. Les chemins du héros et du vilain se croisent à nouveau quand le Scorpion fait équipe avec le Caméléon (Chameleon) et plus tard avec le Bricoleur (Tinkerer), qui lui fabrique une queue électrifiée. Une nouvelle défaite achève le Scorpion. Anéanti par ses innombrables échecs, il erre dans les égouts, plus lucide que jamais. Il décide de renoncer à sa vie de criminel, mais le sort s'acharne contre lui. Il tombe sur Spider-Man, qui traverse alors une grave crise personnelle et qui n'arrive pas contenir son agressivité vis-à-vis du Scorpion. Les instincts primaires du lanceur de toile prennent le dessus. Il s'acharne sur Gargan, ne prêtant aucune attention aux protestations de l'ex-vilain qui prétend avoir changé. L'instant de lucidité passe et la violence qui l'avait quitté revient de plus belle. Il est plus fou que jamais, et en attendant l'occasion d'en finir avec Spider-Man et Jameson, il redevient un tueur à gages instable et impitoyable.

Dessin : Darick Robertson



Nom français : SHA SHAN
Véritable nom : Sha Shan, nom de famille inconnu
Première apparition : *ASM* #108 (1972) / Strange 98 (février 1978)

Taille : 1,65 m
Poids : 49,5 kg

Alors qu'il se bat en Asie du Sud-Est, Flash Thompson est blessé et séparé de son unité. Les moines d'un temple secret lui sauvent la vie. Le père supérieur du monastère a une fille, Sha Shan. Quand leur temple est bombardé, ils accusent Flash d'être responsable et le traquent jusqu'aux États-Unis. Il est sauvé in extremis par Sha Shan. Elle est ensuite contrainte d'épouser Achmed Korba (Brother Power), devient Sister Sun et participe à la création de la Legion of Light. Comme c'était l'intention de son père, son influence modératrice détruit Achmed. Elle est alors libre de devenir la petite amie de Flash. Ils se séparent quelques mois plus tard et on ne l'a pas revue depuis.

SHA SHAN

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine modérée, augmentée dans le Plan Astral
- Se déplace dans le Plan Astra.

Nom français : SHADE
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *ASM* #40 (2002) / Spider-Man 36 (Vol. 2) MF (janvier 2003)

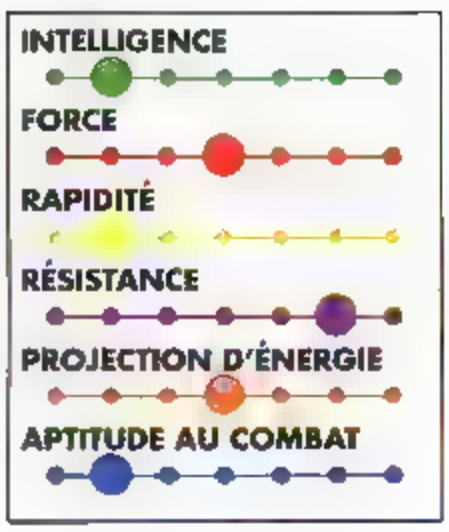
Taille : 1,85 m
Poids : 88 kg

Quand son compagnon de cellule tente de pénétrer dans le Plan Astral grâce à un rituel mystique, l'homme que l'on connaît désormais sous le nom de Shade prend sa place. Mais pour pouvoir retourner dans le monde physique, il lui faut emprisonner des victimes terriennes dans un cocon du Plan astral. Il se met donc à enlever des paumés et des drogués. Spider-Man étant incapable de l'en empêcher, il fait alors appel au Dr Strange qui l'aide à se rendre dans le Plan astral. Là, Spider-Man délivre les victimes de Shade. Ce dernier est apparemment détruit dans la violente explosion que Spider-Man provoque en le projetant dans son propre cocon.

SHADE

POUVOIRS/ARMES

- Force et résistance surhumaines
- Corps en feu



Nom français : SHADRAC
Véritable nom : Anciennement Gregory Herd et Gray Dolman
Première apparition : *ASM* #2 (1999) / Spider-Man 2 (Vol. 2) MF (mars 2008)

Taille : 1,85 m
Poids : 88 kg

Override, alias Gregory Herd, accepte un contrat que lui propose Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin). Il s'agit de voler un fragment de pierre mystique au collectionneur Gray Dolman. Ce fragment est en effet nécessaire au rituel du Rassemblement des Cinq. Gregory participe à la cérémonie dans l'espoir d'obtenir le pouvoir de guérir sa femme, Aura. Au lieu de cela, il reçoit le don de la Mort. Ressuscité sous la forme du squelette en feu Shadrac, il se retrouve sous le contrôle de Dolman avant de l'absorber. Mais c'est en fait la véritable âme de Shadrac – un mal très ancien qui a créé la cérémonie mystique du Rassemblement – qui domine. Shadrac vit désormais dans le cœur en feu de notre planète où il attend son heure pour refaire surface.

SHADRAC

SHOCKER

Nom français :
LE SHOCKER
Véritable nom :
Herman Schultz
Première apparition :
ASM #46 (1967) / Strange 43 (juillet 1973)

Taille : 1,73 m
Poids : 79 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Bruns

A l'origine Herman Schultz était un cambrioleur plutôt raté. Lors de son troisième séjour en prison, il décide de changer de méthode. Mettant à profit son génie créatif, Herman utilise les ressources de l'atelier de la prison pour développer des prototypes de projecteurs soniques destinés à l'origine à ouvrir les salles des coffres des banques, mais qui se révèlent dévastateurs quand on les dirige sur des cibles humaines. Herman utilise ses créations pour s'évader de prison, après quoi il les adapte pour les fixer à ses poignets et pour qu'ils se déclenchent avec les pouces. Par ailleurs, il se confectionne une armure rembourrée destinée à atténuer les impacts douloureux qu'il ressent en utilisant ses appareils.

Le Shocker commence par tester son invention sur un coffre de bureau. Alerté par les déflagrations, Spider-Man intervient, mais les vibrochocs assurent au vilain une victoire facile. Lors de leur deuxième combat, Spider-Man se contente d'entoiler les mains du Shocker, ce qui l'empêche d'utiliser ses appareils. À d'autres reprises, le Monte-en-l'air aveuglera son adversaire avec de la toile ou bloquera ses armes en position "marche". Pour en finir avec ces continuelles défaites, le Shocker fabrique des mécanismes de plus en plus sophistiqués.

Dans le domaine du crime aussi, le Shocker est à la fois inventif. Vol, extorsion, chantage ; il a à peu près testé tous les genres. Cela va de l'extinction des lumières de New York pour écrire son nom sur les gratte-ciel à la manipulation des données de la Bourse. Mais au bout d'un certain temps, il commence à avoir des doutes et à éprouver de la peur, d'autant que Scourge a déjà éliminé pas mal de ses relations parmi les criminels. Il semble renoncer à la vie de super-vilain, mais ce changement n'est que temporaire car il finit par surmonter ses peurs et s'engage chez les Sinister Seven. Très récemment, il s'est associé avec Hydro-Man dans l'espoir de réussir un gros coup avant de prendre sa retraite. C'était compter sans Spider-Man.

Dessin : Francisco Herrera

POUVOIRS/ARMES

- Unités de vibrochocs montées sur ses poignets
- Armure résistante aux chocs

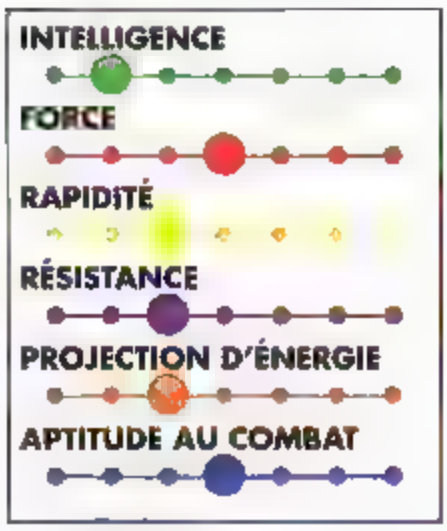
SHATHRA

Nom français : SHATHRA
Véritable nom : Shathra alias Spider-Wasp ou "Pompile"
Première apparition : *ASM* #46 (2002) / Spider-Man 42 (Vol. 2. MF (juillet 2003)

Taille : 1,85 m
Poids : 88 kg

POUVOIRS/ARMES

- Peut voler
- Force, vitesse, agilité et endurance surhumaines
- Pointes vénéneuses
- Doigts en forme de griffes



En affrontant Shade dans le Plan Astral, Spider-Man attire sans le vouloir l'attention de Shathra. Prédatrice naturelle d'araignées, Shathra poursuit notre héros jusque dans notre plan, prend forme humaine et fait à la presse une série de fausses révélations humiliantes sur sa proie. Shathra souhaite provoquer la colère et une réaction instinctive de la part de Peter pour qu'il procure une meilleure "nourriture" à ses enfants. Alors que Spider-Man arrive sur le plateau de télévision, elle reprend sa forme naturelle et s'avère plus puissante que Spider-Man. Ezekiel sauve le héros et le conduit jusque dans un temple dédié au totem de l'araignée au Ghana. Là, Peter affronte Shathra avant qu'elle ne soit engloutie par une masse grouillante d'araignées.

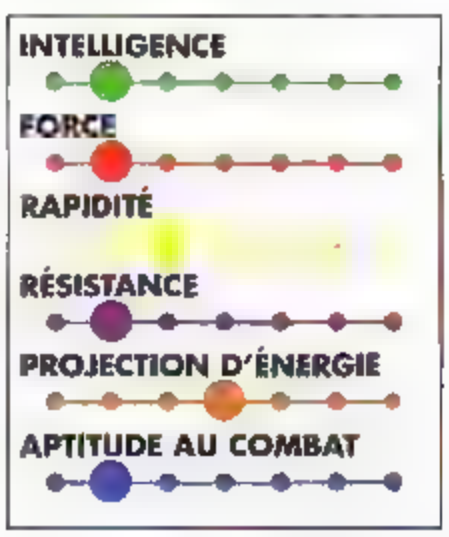
SHRIEK

Nom français : SHRIEK
Véritable nom : Frances Louise Barrison, alias Sandra Deel
Première apparition : *SMU* #1 (1993) / Spider-Man 11 (1994)

Taille : 1,70 m
Poids : 52 kg

POUVOIRS/ARMES

- Fait léviter personnes et objets
- Décharges soniques
- Capacité psychique à éveiller la violence chez autrui



L'enfance difficile de Frances Louise Barrison la pousse à se droguer. C'est au contact de la Cape (Cloak) que ses talents psychiques latents se réveillent mais aussi qu'elle devient folle. Elle est enfermée à l'Institut Ravencroft (Ravencroft Institute) où elle rencontre Carnage. Tous deux s'évadent et sèment des cadavres dans leur sillage Shriek considère Carnage comme son mari – et le Demogoblin, Doppleganger et Carrion II (Malcolm McBride) comme ses enfants. C'est pourquoi elle se sacrifie pour Carrion en absorbant le Virus et en le portant dans son ventre comme un fœtus. Plus tard, le Chacal (Jackal) le récupérera. Alors qu'on la connaissait sous le nom de Sandra Deel, elle révèle sa véritable identité lors de la thérapie du Dr Ashley Kafka.

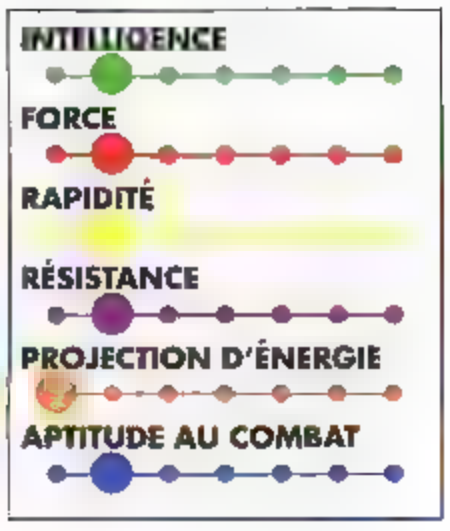
SILVERMANE

Nom français : SILVERMANE
Véritable nom : Silvio Manfredi
Première apparition : *ASM* #73 (1969) / Strange 70 (octobre 1975)

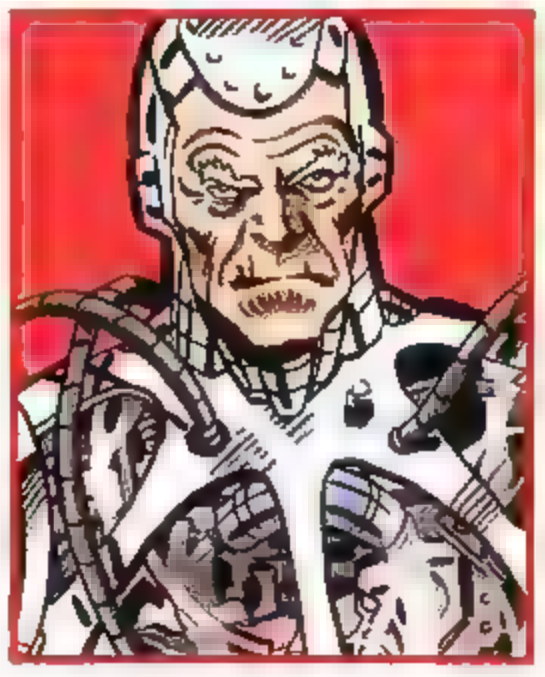
Taille : 1,87 m
Poids : 88 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et endurance surhumaines (sous sa forme cyborg)



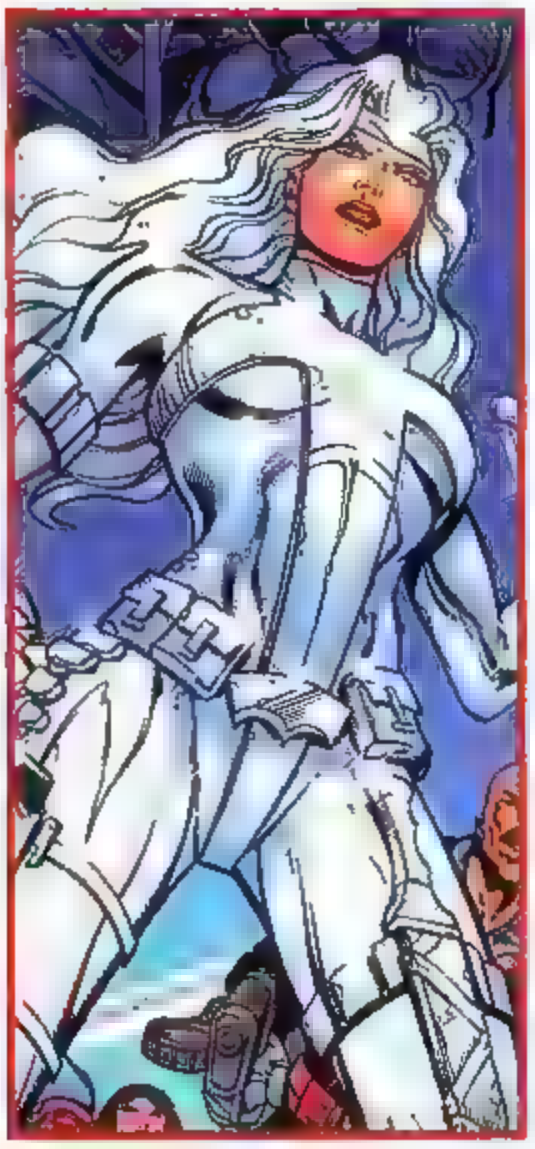
Patriarche de la famille Silvermane de la Maggia et ancien chef de l'Hydra, Silvio Manfredi est depuis longtemps une épine dans le pied de Spider-Man. Leurs chemins se croisent pour la première fois le jour où Silvermane cherche à s'emparer de la Tablette de Vie grâce à laquelle il espère retrouver la jeunesse. Mais en fait, se retrouve avant l'état d'existence. Plus tard, Silvermane repasse de façon accélérée du stade de la jeunesse à celui de l'extrême vieillesse. Pour protéger sa vie, il se fait reconstruire sous la forme d'un cyborg. Il essaie de voler le corps de Deathlok, mais échoue. Depuis son fauteuil roulant, Silvermane continue de diriger la Maggia d'une poigne de fer.



SILVER SABLE

Nom français : SILVER SABLE
Véritable nom : Silver Sablinovia
Première apparition : *ASM* #265 (1985) / Strange 203 (novembre 1986)

Taille : 1,63 m
Poids : 56 kg



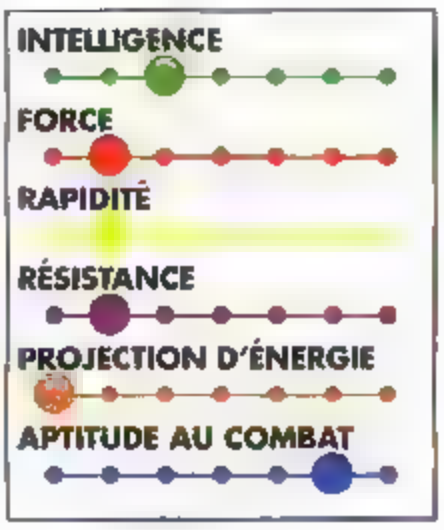
Depuis son enfance, Silver Sable est entraînée en vue de diriger le Wild Pack, une force d'élite paramilitaire fondée par son père pour retrouver les criminels de guerre nazis. Sous le commandement de Silver Sable, le Wild Pack est devenu une sorte de milice louant ses services, ce qui constitue un revenu non-négligeable pour sa patrie, la Symkarie, un petit pays européen. Parmi les membres qui ont servi sous les ordres de Silver Sable, citons Battlestar, Chen, Crippler, Dough Powell, Quentino, l'Homme-Sable (Sandman) et Larry Arnold.

La première fois que Spider-Man a affaire à eux, les membres du Wild Pack tentent de capturer Black Fox. Il apprend à cette occasion que Silver Sable est une adversaire redoutable. Les années qui suivent, leurs chemins se croisent souvent. Il travaille même pour le compte de Silver Sable International à plusieurs reprises – notamment le jour où ils unissent leurs forces pour empêcher Dent de Sabre (Sabretooth) d'assassiner le roi de Symkarie.

Petite, Silver Sable a assisté à la mort de sa mère, victime d'une attaque terroriste, et cet événement a façonné la femme qu'elle est devenue. Mais si elle cherche la plupart du temps à donner d'elle l'image d'une mercenaire endurcie à la morale assez souple, il lui arrive de laisser entrevoir des aspects plus vulnérables de sa personnalité.

POUVOIRS/ARMES

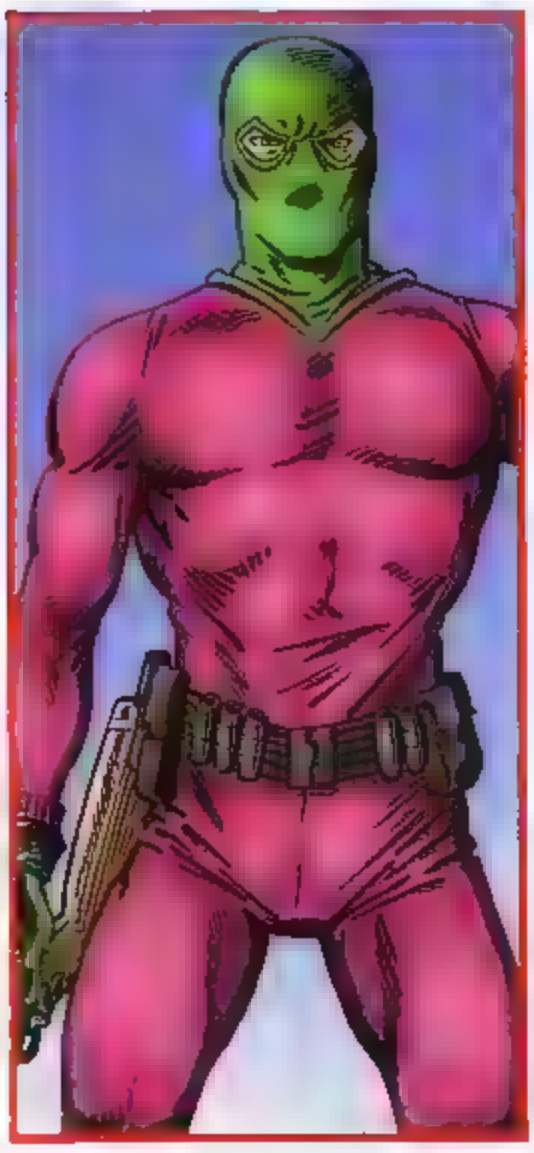
- Parfaite maîtrise des arts martiaux
- Tireuse d'élite
- Excellente tacticienne et stratège
- Vastes ressources financières et opérationnelles



SIN-EATER

Nom français : SIN-EATER
Véritable nom : Stan Carter
Première apparition : *SPEC* #107 (1985) / Nova 103 (août 1986)

Taille : 1,75 m
Poids : 79 kg



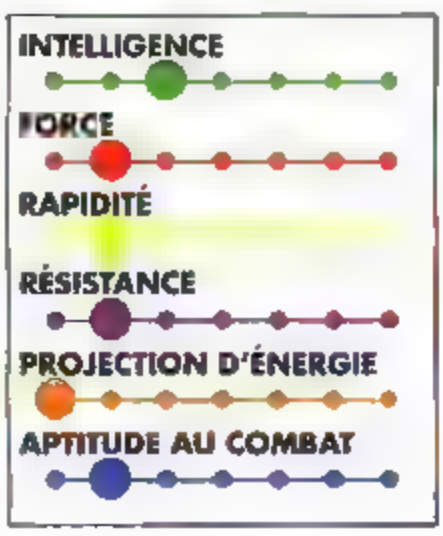
Ancien agent du S.H.I.E.L.D., Stan Carter se porte volontaire pour tester une substance destinée à augmenter sa force mais celle-ci le rend fou. Les scientifiques éliminent le produit de son organisme et suspendent le programme, après quoi Carter devient sergent dans la police de New York – où il travaille pour Jean DeWolff, avec laquelle il a une brève liaison.

Quand son équipier se fait tuer, Carter sombre dans la dépression et se met à boire – ce qui a pour effet de réactiver la drogue dans son organisme et de le rendre fou. Influencé par son éducation religieuse, il décide de vaincre le péché de l'humanité dépravée en tant que Sin-Eater. Il commence par tuer Jean DeWolff parce qu'elle incarne le système qui a provoqué la mort de son équipier.

Très choqué par le meurtre de Jean, Spider-Man unit ses forces à celles de la police pour retrouver l'assassin. C'est Carter qui est chargé de l'affaire ; dans le même temps, il assassine un juge en tant que Sin-Eater. Acculé par Spider-Man, il tire sur lui. Instinctivement, Spider-Man évite la balle, qui va tuer un passant innocent. Malgré de faux aveux déroutants, Daredevil identifie Carter comme le tueur. Spider-Man se déchaîne alors contre le policier et le tuerait sans l'intervention musclée de Daredevil. Carter ne s'en remettra jamais. Quelques mois plus tard, il se suicidera en menaçant la police d'une arme non chargée.

POUVOIRS/ARMES

- Entraîné aux techniques du NYPD et du S.H.I.E.L.D.
- Tireur d'élite et combattant à mains nues performant
- Éventuelle force augmentée



SINISTER SIX/SEVEN

Dessin Jason Rowatt Jr

Nom français : SINISTER SIX/SEVEN
Première apparition : *ASM Annual* #1 (1964) / L'Intégrale : Spider-Man 2 (mai 2002)

Les Sinister Six sont une alliance de vilains qui partagent le même objectif : se venger de Spider-Man. Dirigé à l'origine par le Docteur Octopus (Doctor Octopus), le groupe est d'abord constitué d Electro, de Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter), de Mystério (Mysterio), de l'Homme Sable (Sandman) et du Vautour (Vulture) qui ont tous eté battus par Spider Man Le Dr Octopus assure à ses complices qu'en travaillant ensemble, ils pourront anéantir le lanceur de toile pour leur bénéfice à tous.

Le plan d'Octopus est à la fois risqué et tordu : les Sinister Six vont kidnapper Betty Brant, que Spider Man viendra secourir. Le Monte-en-l'air sera obligé de les affronter simultanément. Ainsi, même si tous ses allités perdent, le Docteur Octopus est sûr que Spider-Man sera suffisamment affaibli pour constituer une proie facile au moment de leur combat.

L'Homme Sable et Electro attaquent Betty alors qu'elle se trouve en visite chez May Parker. Estimant que deux otages valent mieux qu'un, les vilains emmènent également la vieille dame La vie de sa tante chérie étant en jeu, Spider Man n'a d'autre choix que de se plier aux règles du jeu des Sinister Six. Bien que chacun des vilains ait soigneusement préparé son combat, aucun d'entre eux ne peut résister à la détermination de notre héros. Humiliés par leur défaite collective, les Six dissolvent l'équipe et finissent en prison.

Quelques années plus tard, le Docteur Octopus reforme l'équipe, le Super Bouffon (Hobgoblin) prenant la place de Kraven, qui est mort Octopus prévoit que les Sinister Six vont s'emparer d'une fusée spatiale et qu'ils feront chanter le monde entier. Avec l'aide de Thor, dieu Asgardien du Tonnerre et de l'Homme Sable qui a renoncé au crime Spider-Man parvient encore une fois à déjouer les plans d'Octopus. Qui plus est, au cours du combat, on apprend que ce dernier avait l'intention de trahir ses complices et de garder l'argent de la rançon pour lui tout seul , il s'attire ains. la haine de ses anciens coéquipiers.

Les cinq autres membres du groupe unissent leurs forces pour se venger de leur ex-leader. Mais quand il s agit de s'en prendre à Spider Man et Hulk, les Sinister Six sont bien obligés de s'entendre. Grâce à de puissantes armes et robots venus d'une autre dimension et au soutien de Gog, venu lui aussi d'un autre monde, les Six sont plus forts que jamais Et il faut toute la puissance de Deathlok, Solo, Ghost Rider, Nova des New Warriors, Sleepwalker, les Fantastiques (Fantastic Four), Hulk et Spider-Man pour finalement les vaincre

SINISTER SIX/SEVEN

Quand le Docteur Octopus meurt apparemment des mains de Kaine, Mystério prend sa place et menace les membres des Six pour qu'ils reforment l'équipe. Il espère en effet utiliser ses coéquipiers pour mettre la main sur les archives d'Octopus, qui sont d'une valeur inestimable. Grâce à l'aide de Scarlet Spider (Ben Reilly), Spider-Man réussit à déjouer les plans de Mystério et à dévoiler sa ruse

C'est durant cette période que Kaine se met à éliminer sans pitié les ennemis de Spider-Man. Octopus et Vladimir Kravinoff ont déjà succombé aux assauts de Kaine, et nombreux sont les ennemis de Spider-Man qui craignent pour leur vie. Dans l'espoir de pouvoir venir à bout de Kaine avant que celui-ci ne les tue un à un, quelques-uns de ces vilains créent les Sinister Seven – un nouveau groupe constitué du Scarabée (Beetle), d'Electro , du Super-Bouffon, de Mystério, de Scorpia, du Shocker et du Vautour Mais Spider-Man intervient avant que Kaine ne fasse davantage de dégâts et les Sinister Seven s'en vont, chacun de leur côté.

Suite à sa résurrection par les True Believers, le Docteur Octopus accepte de protéger le sénateur Ward (Senator Stewart Ward) qui est impliqué dans une affaire d'invasion extraterrestre. Les anciens membres des Sinister Six profitent de l'occasion pour se venger du Docteur Octopus tout en essayant de tirer profit de l'enlèvement du sénateur qu'ils réalisent pour le compte de ses ennemis. Grâce a l'aide inattendue de Venom, les Six reussissent à coincer Ward, qui explose en projetant une énergie étrange. Tandis que le reste des vilains s'enfuit, Electro et Mystério unissent leurs forces pour capturer le sénateur.

Étant donné le nombre d'échecs et de trahisons que compte l'histoire de ce groupe de criminels, il semble peu probable que les Sinister Six revoient le jour. Cependant, il faut tenir compte de leur haine pour Spider-Man, qui pourrait bien les pousser à déjouer les lois de la probabilité.

Dessin : Joe Bennett

SINISTER SYNDICATE

Dessin : Sal Buscema

Nom français : Sinister Syndicat
Première apparition : *ASM* #280 (1986) / Strange 213 (septembre 1987)

Peut-être un peu moins connu que les Sinister Six, Sinister Syndicat n'en est pas moins dangereux. La première mouture du groupe est composée de Boomerang, du Scarabée (Beetle), de Speed Demon, du Rhino et de Hydro-Man. Le Syndicat débute sa carrière en s'attaquant à Spider-Man et Silver Sable, le but des vilains étant de donner un peu de lustre à leur réputation en battant les héros. Il aurait d'ailleurs réussi à tuer Spider-Man et Silver Sable sans l'intervention de l'Homme Sable (Sandman), qui vient de renoncer à sa vie de criminel.

Silver Sable embauche l'Homme Sable et, avec Spider-Man, ils affrontent à nouveau le Syndicat au Belgrun, un petit pays d'Europe. Le Syndicat est vaincu et Silver Sable peut mener à bien sa mission : secourir la fille du violent dictateur du pays.

À la suite de cet épisode, le groupe se reforme, cette fois moins pour se venger de Spider-Man que pour s'enrichir. Tenus pour les ennemis les plus dangereux de Spider-Man, il ne faut pas longtemps pour que leurs actes criminels les amènent à une confrontation directe avec le lanceur de toile. Cette fois, les pouvoirs combinés des cinq membres du Syndicat leur permettent de venir à bout de Spider-Man. Étonnamment, la vie de notre héros étant en jeu, le Rhino déclare qu'il n'est pas capable de tuer de sang-froid, qu'il n'est qu'un homme désespéré qui cherche le moyen de gagner assez d'argent pour se débarrasser de son encombrante peau artificielle.

Le groupe est ensuite rejoint par le Shocker – qui pense qu'unis, les membres du Syndicat pourront résister à Scourge, un mystérieux tueur qui exécute les super-vilains avec ce qui semble être une précision surhumaine. Bien que Scourge soit vaincu avant de s'en être pris au Syndicat, ses actes n'en auront pas moins de graves conséquences sur le groupe.

Leila Davis, qui se fait passer pour la petite amie de Boomerang, est en réalité la veuve du Jongleur (Strikeback), l'une des victimes de Scourge. Croyant que le Scarabée est en partie responsable de la mort de son mari, Leila infiltre le Syndicat dans le but de se venger. Elle révèle sa véritable identité durant un combat contre Spider-Man et, sous le coup de la nouvelle, le groupe se divise. Étant donné l'animosité que ressentent les membres du Syndicat les uns vis-à-vis des autres, il y a peu de chances pour que le groupe se reforme … à moins que les vilains ne laissent parler leur haine pour Spider-Man.

SIX-ARMED SPIDER-MAN

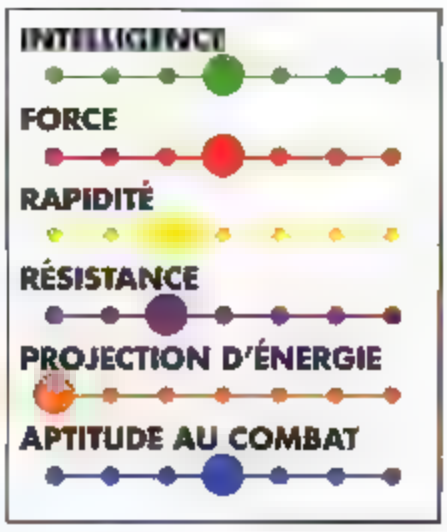
Nom français : SPIDER-MAN À SIX BRAS
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *ASM* #100 (1971) / Album l'Araignée 2 (1978)

Taille : 1,75 m
Poids : 94 kg

Au début de ses études à l'Empire State University, Peter Parker essaie de faire disparaître ses pouvoirs d'araignée dans l'espoir de pouvoir mener une existence normale avec Gwen Stacy. Non seulement sa tentative échoue, mais il se retrouve avec quatre bras supplémentaires. Il est dans cet état quand il affronte Morbius et le Lézard (Lizard) Avec l'aide du Docteur Connors, l'alter ego du Lézard, Spider-Man utilise un sérum obtenu grâce au sang de Morbius et réussit à retrouver son état habituel sinon normal.

POUVOIRS/ARMES

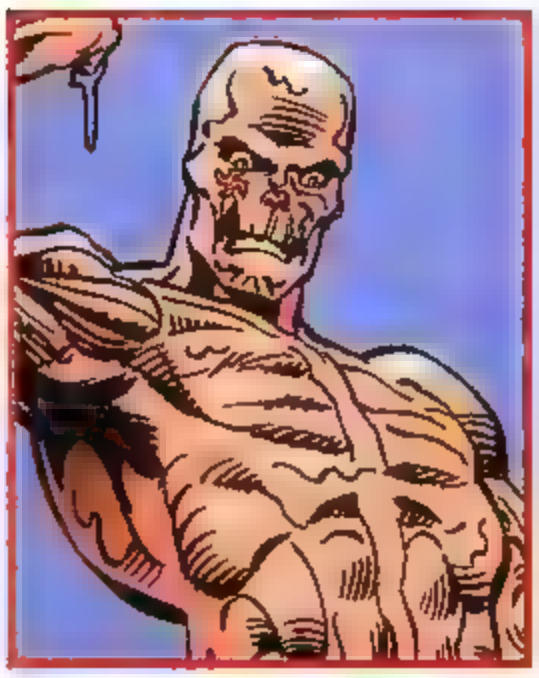
• Tous les pouvoirs de Spider-Man, plus quatre bras supplémentaires



SKINHEAD

Nom français : SKINHEAD
Véritable nom : Eddie Cross
Première apparition : *WSM* (1989) / Inédite en VF

Taille : + de 3 m
Poids : 360 kg



Fils du rabbin Chaim Cross, Eddie Cross en vient à nier ses origines et à devenir un néonazi à cause du racisme dont il est victime au cours de son enfance. Alors qu'il s'en prend à une organisation afro-américaine sur le campus de l'Empire State University, Eddie doit affronter Spider-Man et Roller Skater (Rocket Racer). Le combat les amène jusque dans un laboratoire de chimie où des produits corrosifs dissolvent le corps d'Eddie – ce qui lui confère la capacité de remodeler sa peau et d'absorber la chair d'autrui pour grandir. Sous la forme du monstrueux Skinhead, il semble invulnérable. Pourtant, Spider-Man réussit à percer son enveloppe extérieure et à mettre son squelette k.-o.

POUVOIRS/ARMES

• Force et résistance aux blessures surhumaines
• Dissout la matière par simple contact

SLASHER

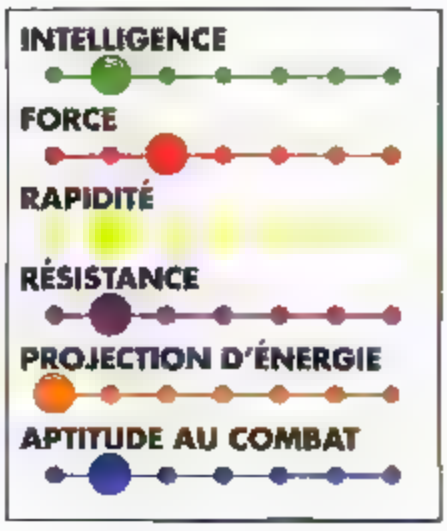
Nom français : SLASHER
Véritable nom : Elyse Nelson
Première apparition : *WSM* #37 (1988) / Inédite en VF

Taille : 1,70 m
Poids : 56 kg

À la suite du meurtre de plusieurs mannequins – victimes du Slasher – Harvey Finkelstein, admirateur inconditionnel d'Elyse Nelson, embauche un certain Leslie pour qu'il se fasse passer pour le tueur et que lui-même puisse faire semblant de sauver son idole. La scène est peu claire et il semble qu'en effet, Leslie est bien le tueur. Tandis que Spider-Man et le détective privé Dakota North enquêtent à son sujet, Mary Jane Watson est agressée par le véritable Slasher, qui n'est autre qu'Elyse, maladivement jalouse des autres mannequins. Heureusement, Spider-Man arrive à temps pour sauver MJ in extremis.

POUVOIRS/ARMES

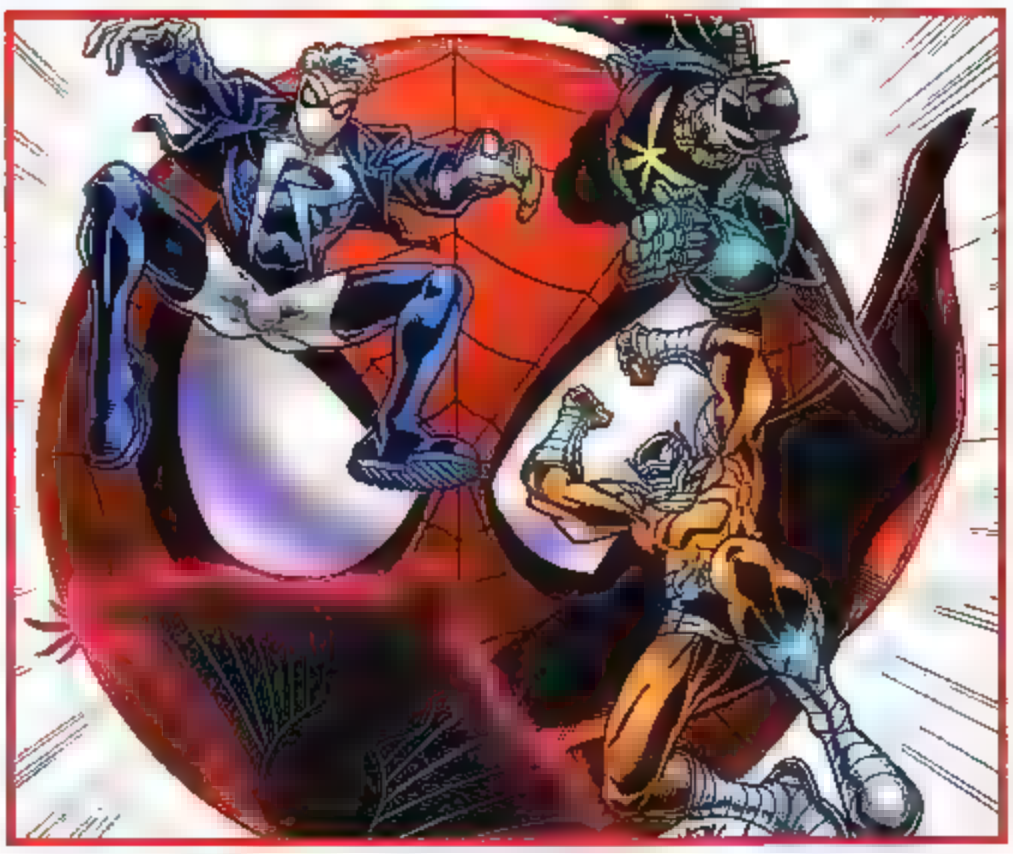
• Force que lui donne sa folie
• Rasoir à main



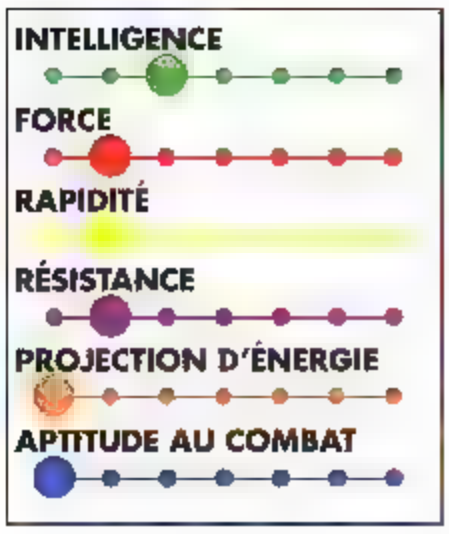
SLINGERS

Nom français : SLINGERS
Première apparition : *Slingers* #1 (1998) / Inédite en VF

Dusk (Cassie St. Commons), Prodigy (Ritchie Gilmore), Ricochet (Johnathon "Johnny" Gallo), et le Frelon (Eddie McDonough) sont quatre adolescents rassemblés par le héros vieillissant Black Marvel. Si Ricochet est un mutant, les autres tiennent leurs pouvoirs des costumes qu'ils portent. Mais les Slingers ne se contentent pas de porter des costumes que Spider-Man a portés. Avec ses pouvoirs, ils ont aussi "hérité" de son sens du devoir. Pour tirer l'âme de leur mentor des griffes de Méphisto (Mephisto), les Slingers vont même jusqu'à renoncer à leurs pouvoirs et à leurs costumes — mais ils ont largement prouvé qu'ils étaient des heros dignes de ce nom.



DR. MORRIS SLOAN



Nom français : DOCTEUR MORRIS SLOAN
Véritable nom : Dr Morris Sloan
Première apparition : *SPEC* #32 (1979) / Nova 29 (juin 1980)

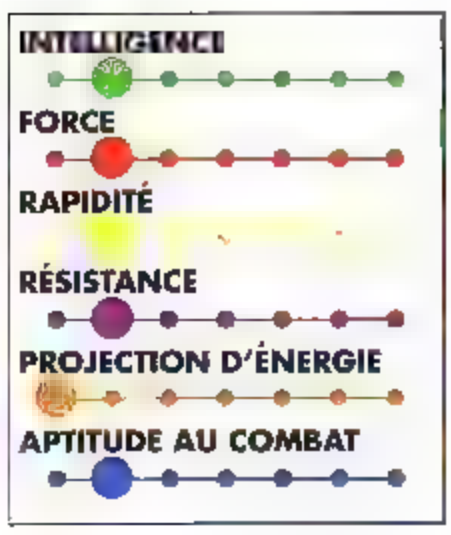
Taille : 1,73 m
Poids : 83 kg

Spécialiste en entomologie, le Dr Morris Sloan est le directeur du département de biophysique à l'Empire State University et il supervise Peter Parker pendant ses études de troisième cycle. Même si Sloan reproche à Peter son manque de motivation et d'implication dans son travail, il le considère néanmoins comme le plus brillant de ses élèves et est très déçu quand Peter décide d'abandonner ses études avant d'avoir terminé son doctorat. Sloan est un scientifique prudent, pourtant c'est l'une de ses expériences qui est à l'orgine de la réapparition du dangereux Essaim (Swarm).

SLYDE

POUVOIRS/ARMES

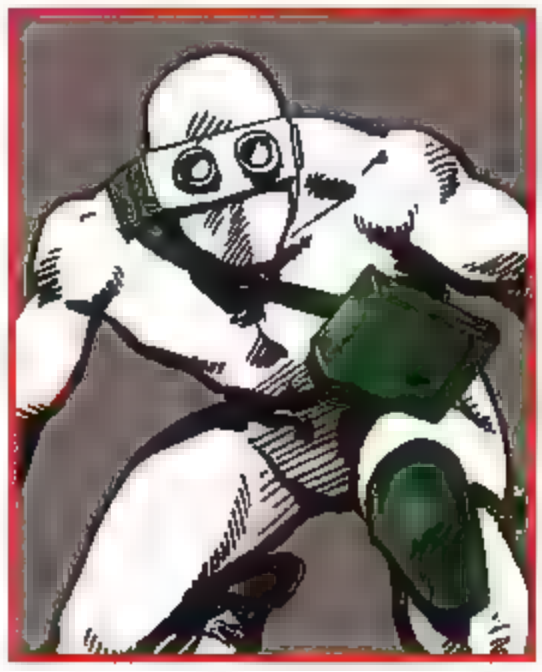
- Combinaison recouverte d'une substance anti-frottements
- Peut glisser parallèlement au sol a environ 50 km/h



Nom français : SLYDE
Véritable nom : Jalome Beacher
Première apparition : *ASM* #272 (1986) / Strange 206 (février 1987)

Taille : 1,78 m
Poids : 76 kg

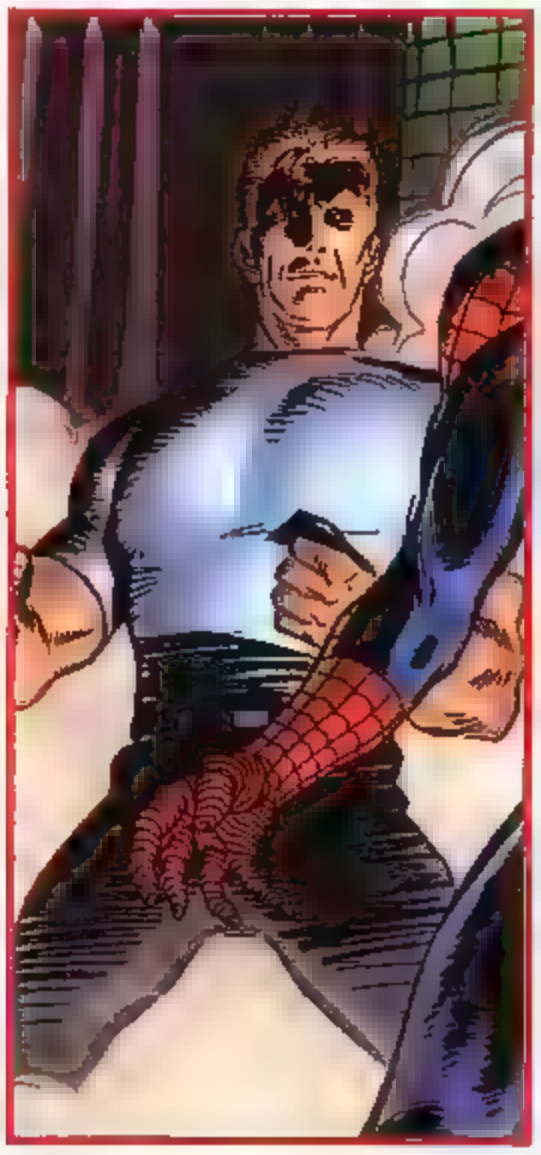
L'ingénieur chimiste Jalome Beacher découvre une substance virtuellement capable d'éliminer tout frottement, pourtant il est licencié quand l'équipe dirigeante de l'entreprise qui l'emploie change. Pour se procurer de quoi lancer sa propre affaire, il décide de dévaliser une banque X. Mais Spider-Man veille et intervient. Beacher collabore ensuite avec la justice pour réunir les preuves nécessaires à la condamnation de ses anciens employeurs pour blanchiment d'argent, avant de filer avec 25 000 $ en liquide volés à l'entreprise. Cage et Spider Man l'aideront plus tard à sauver son frère, menacé par la Maggia parce que Beacher leur a volé de l'argent. Suite à cela, Slyder se joint aux Maîtres du Mal avant d'être arrêté et mis en prison.



JOE SMITH

Nom français : JOE SMITH
Véritable nom : Joe Smith
Première apparition : *ASM* #38 (1966) / Strange 36 (décembre 1972)

Taille : 1,70 m
Poids : 56 kg



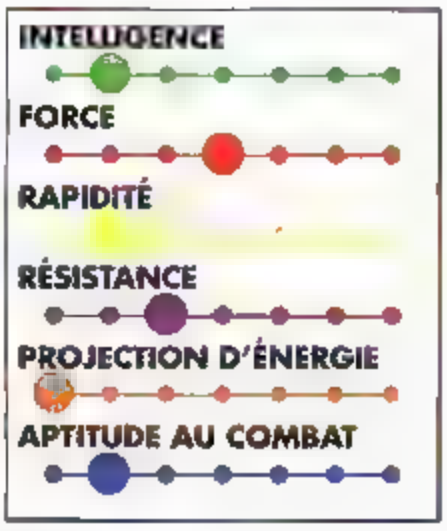
Joe Smith est un loser aux rêves de grandeur. Cascadeur, il est exposé un jour à des substances chimiques qui lui confèrent une force surhumaine – et le poussent aussi à tout casser autour de lui. Spider-Man le neutralise, après quoi ses pouvoirs disparaissent. Mais sa courte démonstration de force lui vaut d'être embauché pour jouer un rôle au cinéma.

Joe Smith est malchanceux car, quelque temps plus tard, il est mêlé à un cauchemar hallucinogène créé par Mystério (Mysterio). Quand ce dernier capture J. Jonah Jameson, c'est à Joe que revient le rôle de jouer les héros. Bien que sans pouvoirs, il bat le méchant et sauve la belle princesse – en l'occurrence Betsy Schneider, une amie d'enfance de Mystério.

Joe épouse une femme du studio, mais elle le quitte à la naissance de leur enfant, très lourdement handicapé. Après la mort de son fils, les pouvoirs de Joe refont brièvement surface ; là encore, il se remet à tout casser jusqu'à l'intervention de Captain America. Joe travaille ensuite dans un centre pour enfants. Toujours sans pouvoirs, il se montre malgré tout héroïque et réussit à encourager son voisinage à se débarrasser d'un gang de criminels. Plus tard, Joe épouse Betsy, ce qui le précipite dans le monde menaçant de Mystério II (Mysterio II) et de son complice, Mad Jack. Joe se bat aux côtés de Spider-Man et Daredevil pour battre les deux vilains.

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine



ALISTAIR SMYTHE

Nom français : ALISTAIR SMYTHE
Véritable nom : Alistair Alphonso Smythe
Première apparition : *ASM Annual* #19 (1985) / Inédite en VF

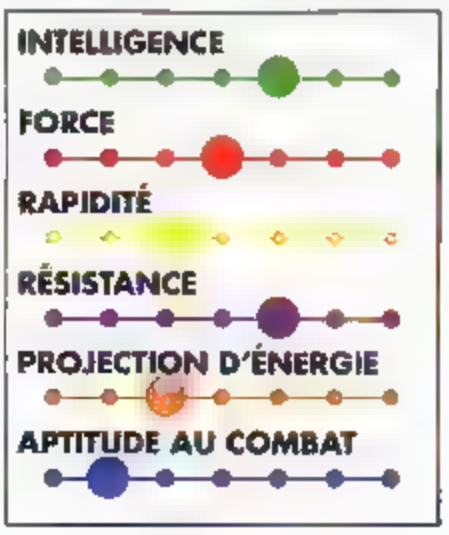
Taille : 1,82 m
Poids : 99 kg

Alistair Smythe est le fils de Spencer Smythe, dont on sait qu'il était obsédé par la construction de machines destinées à tuer Spider-Man, les Anti-Araignée (Spider-Slayers). Une passion qui lui a été fatale et lui a fait négliger son fils. Après la mort de son père, Alistair travaille pour le Caïd (Kingpin), dépensant l'argent du seigneur du crime pour réaliser le rêve hérité de son père : tuer Spider-Man. Après avoir remonté la piste du héros, Alistair enlève Mary Jane Watson et Anna Watson, car il croit que Mary Jane est Spider-Man. Une illusion qui s'écroule avec l'arrivée du vrai Spider-Man. Précipité sur une ligne à haute tension par son propre Anti-Araignée, Alistair se retrouve handicapé.

Cloué à son fauteuil roulant et à moitié fou, Alistair s'obstine à revenir à la charge avec des Anti-Araignée chaque fois plus perfectionnées. Lors d'un combat épique contre Spider-Man, Alistair avoue même avoir eu recours à la chirurgie cybernétique pour devenir l'Anti-Araignée ultime – mais même cet acte désespéré s'avère insuffisant pour battre le lanceur de toile. Après avoir échappé de justesse au Dr Carolyn Trainer qui, déguisée en Dr Octopus, cherche à le tuer, Alistair tente de contraindre J. Jonah Jameson à l'aider à réaliser ses plans. Mais Alistair sous-estime l'adversaire et subit une humiliante défaite de la main de l'éditeur.

POUVOIRS/ARMES

- Ingénieur doué en robotique
- Corps cybernétiquement amélioré



SPENCER SMYTHE

Le scientifique et inventeur Spencer Smythe espère mettre sur pied une machine capable de capturer Spider-Man et de mettre un terme aux activités soi-disant criminelles du lanceur de toile. Pour ce faire, il a besoin d'argent, mais il sait exactement à quelle porte frapper. Il emporte son prototype d'Anti-Araignée et va trouver le riche éditeur J. Jonah Jameson qui affiche depuis longtemps sa haine pour le Monte-en-l'air. À la grande surprise de Smythe, Jameson n'est pas emballé par sa proposition – enfin, jusqu'au moment où Peter Parker le pousse à s'intéresser de plus près à l'appareil, dans l'espoir de voir l'éditeur jeter son argent par les fenêtres.

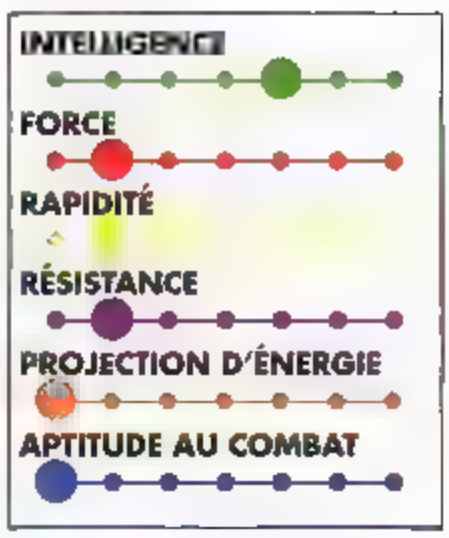
Maintenant que son auditoire est captivé, Smythe explique dans le détail comment le robot téléguidé et traité avec de l'huile résistant à la toile d'araignée utilise un "appareillage hyper-sensible de type Geiger" pour détecter la signature biologique émise par les araignées – et donc Spider-Man. Cerise sur le gâteau, Smythe explique que le robot est équipé d'un écran et de haut-parleurs de sorte que Spider-Man verra et entendra Jameson jubiler quand le robot l'aura retrouvé. Jameson est conquis et, effectivement, quelque temps plus tard, l'Anti-Araignée attrape sa proie. Au moment où Smythe et Jameson abandonnent les commandes pour démasquer personnellement le lanceur de toile, Spider Man en profite pour désactiver le robot. Il s'enfuit en laissant pour seul trophée à Jameson son costume couvert de toile.

Smythe ne tarde pas à concevoir un nouveau prototype encore plus performant et à revenir trouver Jameson. Jonah mord à l'hameçon. Mais une fois encore, Spider-Man prend le robot à son propre piège : il l'attire jusque dans le laboratoire de Smythe, où la présence de nombreuses araignées cobayes rend l'appareil complètement fou. Smythe est obligé de détruire lui-même sa propre création. Jameson rejette la dernière demande d'argent de Smythe, qui se tourne alors vers le crime pour financer ses projets. Il s'intègre carrément dans le modèle suivant de l'Anti-Araignée et réussit à capturer Spider-Man, qui lui file encore une fois entre les doigts in extremis.

Le pire n'est pas la défaite mais les composants radioactifs qu'il a utilisés pour construire ses robots. Ceux-ci ont en effet empoisonné Smythe, dont l'agonie sera longue et douloureuse. Désespéré, il capture les deux hommes qu'il estime responsables de ses malheurs – Jameson et Spider-Man – et les menotte l'un et l'autre à une bombe programmée pour exploser 24 heures plus tard. Smythe meurt avant que les 24 heures soient écoulées, ce qui lui évite une dernière déconvenue : Spider-Man empêche la bombe d'exploser en neutralisant l'unité de contrôle, puis réussit à se libérer ainsi que Jameson.

Nom français :
SPENCER SMYTHE
Véritable nom :
Spencer Smythe
Première apparition :
ASM #25 (1965) / Strange 24 (décembre 1971)

Taille : 1,75 m
Poids : 79 kg
Yeux : Gris
Cheveux : Gris



POUVOIRS/ ARMES

• Ingénieur en robotique, biologie, chimie et technologie

Dessin - John Romita

SOLO

Nom français : SOLO
Véritable nom : James Bourne
Première apparition : *WSM* #19 (1986) / Spidey 107 (décembre 1988)

Taille : 1,82 m
Poids : 90 kg

Où Solo passe, le terrorisme trépasse. Ancien membre d'une équipe anti-terroriste de l'OTAN employant la téléportation pour ses missions, Solo mène désormais une guerre en solitaire contre le terrorisme. Ses méthodes parfois meurtrières sont souvent en contradiction avec les principes des super-héros en général. Néanmoins, Spider-Man l'assiste à de nombreuses reprises – notamment pour affronter les Sinister Six et les organisations terroristes ULTIMATUM et ARES. Après avoir accidentellement tué un passant, Solo renonce à son identité masquée, mais il a depuis repris ses opérations. À chaque fois qu'ils interviennent ensemble, Spider-Man tente ensuite de capturer Solo. Il échoue invariablement.

POUVOIRS/ARMES

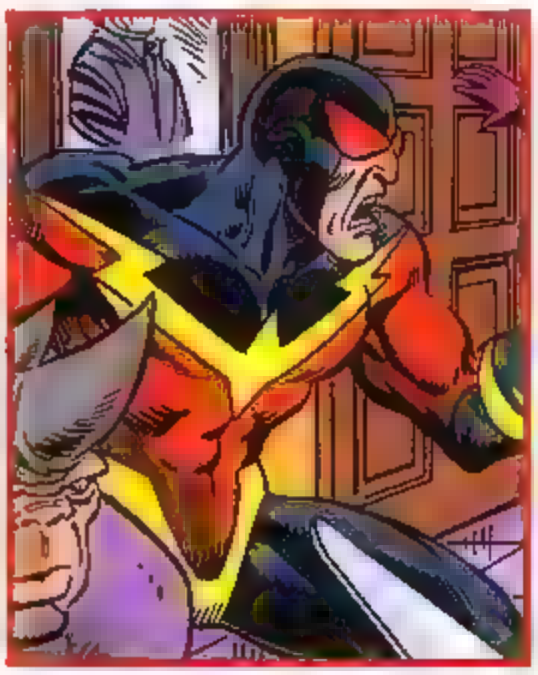
- Téléportation
- Diverses armes à feu, couteaux, épées et grenades

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

SPEED DEMON

Nom français : SPEED DEMON
Véritable nom : James Sanders
Première apparition : *WSM* #19 (1986) / Spidey 107

Taille : 1,78 m
Poids : 79 kg



Chimiste dans le New Jersey, James Sanders est choisi par l'entité galactique connue sous le nom de Grand Maître pour devenir l'un des quatre pions dotés de pouvoirs suhumains dans un combat organisé contre Kang. Après quoi, devenu un criminel, Sanders affronte Spider-Man. Ce combat fera de Speed Demon un ennemi acharné du lanceur de toile et il ira même jusqu'à faire partie du Sinister Syndicat (Sinister Syndicate). Speed Demon subira une humiliante défaite face au novice Homme-Grenouille (Frog-Man). On le retrouve le plus souvent au service de financiers verreux tels que Justin Hammer

POUVOIRS/ARMES

- Vitesse surhumaine

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

SPIDER-CARNAGE

Nom français : SPIDER-CARNAGE
Véritable nom : Benjamin Reilly
Première apparition : *ASM* #410 (1996) / Spider-Man 9 MF (octobre 1997)

Taille : 1,75 m
Poids : 85 kg

Pendant la période où c'est Ben Reilly qui tient le rôle de Spider-Man, il a la surprise d'apprendre que le dangereux Carnage est en liberté alors que Cletus Kasady est toujours derrière les barreaux. À la suite d'une enquête minutieuse, Ben découvre que le symbiote a pris le contrôle de John Jameson. Quand Ben arrive à proximité, l'alien se dit qu'il fera un bien meilleur hôte que Jameson, et le résultat de cette union forcée donne Spider-Carnage. Ben réussit à obliger le symbiote à lui obéir assez longtemps pour l'empêcher de faire trop de dégâts, mais il est incapable de l'empêcher de se reglisser dans le corps de Kasady.

POUVOIRS/ARMES

- Pouvoirs combinés de Spider-Man et Carnage

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

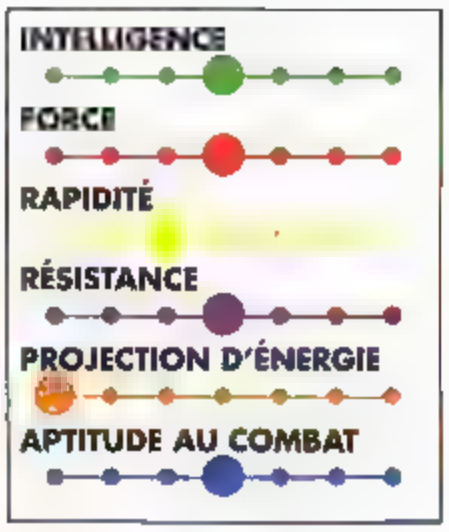
SPIDERCIDE

Nom français : SPIDERCIDE
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *SPEC* #222 (1995) / Nova 221 (juin 1996)

Taille : 1,75 m
Poids : 74 kg

POUVOIRS/ARMES

- Tous les pouvoirs de Spider-Man
- Peut augmenter l'épaisseur et la longueur de ses membres
- Transforme ses membres en lames



Durant la période où Peter Parker croit à tort qu'il est un clone et que Ben Reilly est le vrai Peter, un autre double créé en laboratoire fait son apparition. Ce clone aussi pense être le véritable Peter. Il est retenu prisonnier et utilisé comme cobaye par le Chacal (Jackal) pendant cinq ans. Spidercide échoue dans sa tentative de tuer Kaine, Ben et Peter. De retour chez le Chacal, Spidercide apprend qu'il est un clone. Celui-ci lui enseigne à contrôler son corps de façon à le transformer en une arme dangereuse. Spidercide tente donc une nouvelle fois de tuer ses "frères" mais il semblerait qu'il ait fait une chute mortelle à cette occasion.

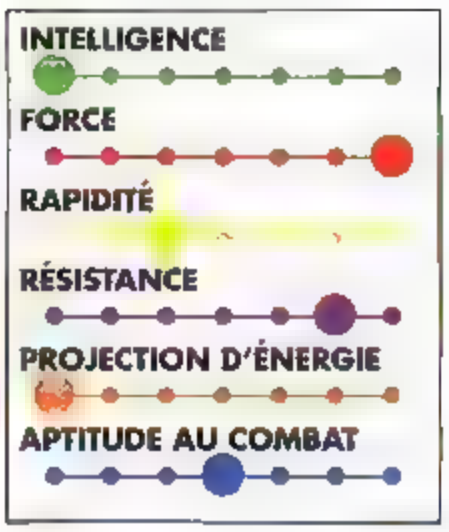
SPIDER-HULK

Nom français : SPIDER-HULK
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *WSM* #70 (1990) / Inédite en VF

Taille : 2,07 m
Poids : 360 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force comparable à celle de Hulk et intelligence réduite
- Pouvoirs et toiles de Spider-Man



Ricardo Jones, un scientifique, meurt après avoir utilisé son absorbeur d'énergie biokinésique dans le but d'usurper temporairement le pouvoir de la Chose des Fantastiques (Fantastic Four). Des années plus tard, son frère Armand, recrée l'appareil et essaie de s'emparer des pouvoirs de Hulk, ce qui attire l'attention de Spider-Man. Armand meurt dans l'affrontement, et les énergies de Hulk sont transférées par accident dans le corps du lanceur de toile. Peu après, dans les moments de stress ou de colère, Spider-Man commence à se transformer en un monstre ressemblant à Hulk. Après quelques aventures musclées, Spider-Hulk réussit à retrouver les jeunes qui ont volé l'appareil et l'utilise pour inverser le processus.

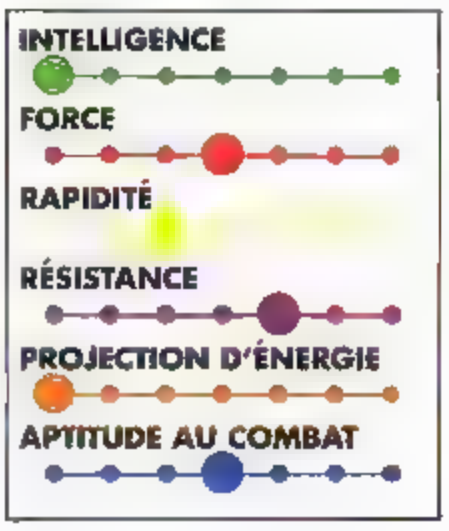
SPIDER-LIZARD

Nom français : SPIDER LÉZARD
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *SPEC* #39 (1979) / Nova 37 (février 1981)

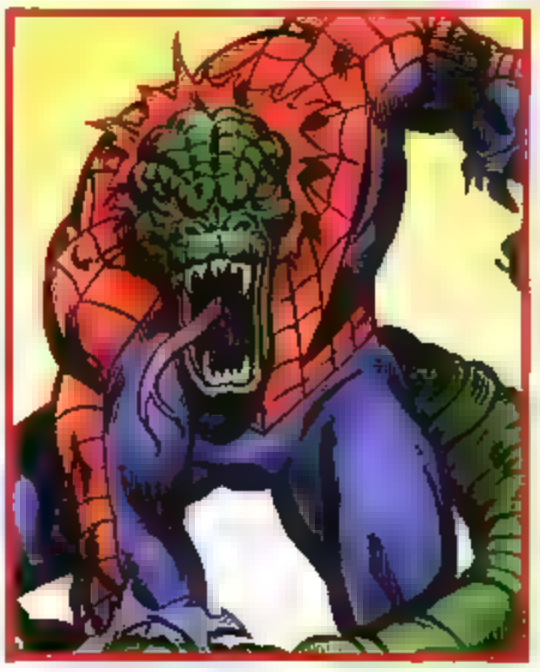
Taille : 1,97 m
Poids : 229 kg

POUVOIRS/ARMES

- Tous les pouvoirs de Spider-Man
- Force augmentée
- Peau à l'épreuve des balles
- Griffes et crocs reptiliens
- Puissante queue



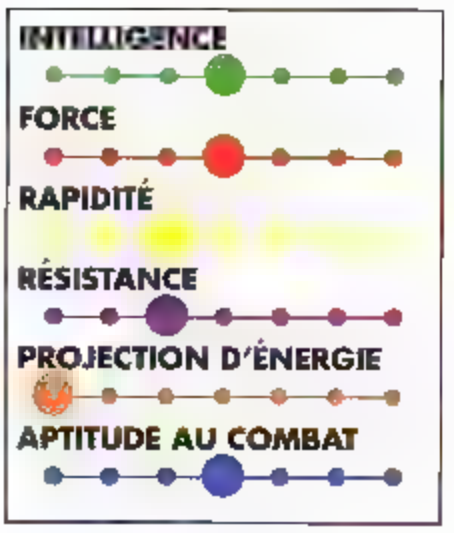
En essayant de débarrasser le Dr Curt Connors de son alter ego le Lézard (Lizard), Spider-Man absorbe des émanations radioactives. Cela a pour effet de transférer la métamorphose reptilienne sur lui. Il commence par ressentir une agressivité anormale lors d'un combat contre Schizoid Man puis se transforme rapidement en Spider-Lézard. La police organise une battue, et les forces spéciales inondent les égouts dans le but de noyer la créature, mais finalement, c'est Connors qui l'affrontera. Au péril de sa vie, il lui administre un sérum qui lui permet de retrouver son humanité et de redevenir Spider-Man.



SPIDER-MAN

Nom français :
SPIDER-MAN
Véritable nom :
Peter Benjamin Parker
Première apparition :
AF #15 (1962) / Strange Spécial Origines 133 (janvier 1981)

Taille : 1,78 m
Poids : 75 kg
Yeux : Marron
Cheveux : Châtains



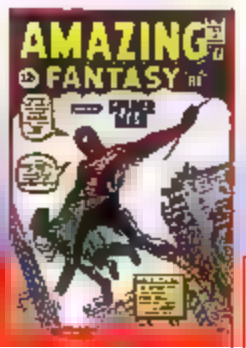
POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Agilité, réflexes et équilibre énormément améliorés
- Capacité à adhérer aux surfaces verticales et en surplomb avec ses pieds et ses mains
- Sens d'araignée l'avertissant du danger
- Lance-toiles fixés sur les poignets

Dessin : John Romita Jr

Quand Spider-Man apparaît dans l'univers Marvel, il est le premier super-héros dans son genre. Il n'est pas de naissance noble comme le Prince des Mers (Sub-Mariner). Contrairement aux Fantastiques (Fantastic Four), il n'a pas de quartier général et dispose de peu de ressources pour combattre le crime. En récompense de ses efforts, il ne reçoit pas d'argent et est rarement remercié. C'est juste un adolescent solitaire, qui reste dans l'anonymat, jusqu'à ce

Origines
Amazing Fantasy #15
Mars 1962



SM veut entrer chez les FF
Amazing Spider-Man #1
Mars 1963

Premier Dr Octopus
Amazing Spider-Man #3
Juil 1963

Premier Lézard
Amazing Spider-Man #6
Nov 1963

que le destin décide de lui accorder de grands pouvoirs des pouvoirs qu' il gâche au début, ce qui lui coûtera très cher ainsi qu'à ceux qu'il aime. Ce garçon ordinaire grandira et assumera ce pouvoir qu'il n'a pas demandé. C'est ainsi qu'il devient Spider Man, le plus célèbre des super-héros Marvel.

Fils unique de **Richard & Mary Parker**, Peter devient orphelin à l'âge de six ans quand ses parents meurent en mission pour le gouvernement à l'étranger. Peter est confié aux bons soins de son oncle déjà âgé et de sa tante, **Ben Parker** et **May Parker**, qui décident sans hésiter de l'élever comme le fils qu'ils n'ont jamais eu. Peter est doué pour les études et montre un goût marqué pour les sciences. En revanche, du point de vue affectif, il est extrêmement timide et est la cible de la cruauté de ses camarades. Son oncle et sa tante compensent en lui prouvant aussi souvent qu'ils le peuvent qu'ils l'aiment profondément, mais ils s'inquiètent des épreuves qui attendent le fragile adolescent.

Alors étudiant à **Midtown High School**, Peter assiste un soir à une conférence publique censée montrer avec quelles précautions sont traités les déchets radioactifs d'un laboratoire. Une araignée accidentellement irradiée par un rayon à particules tombe sur la main de Peter et le pique. La main douloureuse, Peter quitte la conférence. Il est un peu étourdi et se dirige droit sur une voiture lancée à pleine vitesse. Sans y réfléchir, Peter saute de côté sur un mur et s'accroche à la paroi verticale à mains nues. Abasourdi, il comprend qu'il est soudain doté de pouvoirs surhumains ressemblant à ceux d'une araignée : une force et une agilité accrues et la capacité d'adhérer à presque toutes les surfaces. Et surtout, voilà qu'il possède un sixième sens qui l'avertit à l'avance des dangers qui le menacent.

Pour tester ses nouveaux pouvoirs, Peter se fabrique un masque, participe à un match de lutte ouvert à tous contre **Crusher Hogan** et l'emporte facilement. Repéré par un chasseur de talents qui lui promet un passage à la télévision, Peter se dépêche de rentrer chez lui pour fabriquer un costume plus élaboré et doté de ses fameux lance-toiles (**Web-Shooters**) Spider-Man est né. Grâce à ses nouveaux pouvoirs et à la célébrité qu'il pense en obtenir, Peter se promet de prendre soin d'Oncle Ben et Tante May. Le reste du monde – ceux qui se moquaient du timide Peter Parker – il s'en fiche complètement. C'est pourquoi, quand après un tournage à la télévision, un voleur poursuivi par un policier passe devant lui, Spider Man ne fait rien pour intervenir.

En rentrant chez lui quelques jours plus tard, Peter découvre avec horreur qu'Oncle Ben a été tué par un homme qui s'était introduit dans leur maison. Spider-Man retrouve le tueur et s'aperçoit qu'il s'agit du malfaiteur qu'il a refusé d'arrêter quelques jours plus tôt. En proie aux remords, Peter finit par comprendre qu'avoir de grands pouvoirs implique de grandes responsabilités. C'est la première étape sur le chemin de l'héroïsme même s'il ne comprend pas immédiatement la nature de son destin. Il ne sait trop quoi faire et tente de reprendre sa carrière dans le spectacle, mais il est mis en cause par les violents éditoriaux de **J. Jonah Jameson** dans le **Daily Bugle**. Il ne réussit pas à se faire embaucher par les Fantastiques et décide donc d'affronter le Caméléon (**Chameleon**) pour redorer son blason. Ce n'est que quand Jameson proposera une récompense à qui lui fournira des photos du Vautour (**Vulture**) que Peter réalise qu'il peut payer sa dette à son oncle Ben en combattant le crime tout en vendant des photos mettant en scène Spider-Man.

Sa réputation de héros ne tarde pas à exploser et ses adversaires se succèdent à un rythme effréné : le Bricoleur (**Tinkerer**), Docteur Octopus (**Doctor Octopus**), l'Homme Sable (**Sandman**), Docteur Fatalis (**Doctor Doom**), le Lézard (**Lizard**), **Electro**, les Exécuteurs (**Enforcers**), Mystério (**Mysterio**), le Bouffon Vert (**Green Goblin**), et Kraven le Chasseur (**Kraven the Hunter**). Bientôt, d'ailleurs, nombre de ces vilains s'intéresseront moins au crime qu'à la possibilité de prendre leur revanche sur le lanceur de toile. Envers et contre

Premier Electro
Amazing Spider-Man #9
Fév 1964

Le retour du Dr Octopus
Amazing Spider-Man #11
Avr 1964

Premier Bouffon Vert
Amazing Spider-Man #14
Juil 1964

Premier Kraven le Chasseur
Amazing Spider-Man #15
Août 1964

tout, Peter continue de vendre ses photos de Spider-Man au Bugle et se sert de l'argent pour aider Tante May. Des photos que Jameson utilise invariablement pour salir l'image de Spider Man. Bien qu'il soit incapable de nuire de façon permanente à la réputation du Monte-en-l'air, Jameson fait néanmoins en sorte que Spider-Man ne jouisse jamais du soutien populaire qu'il mérite indubitablement.

Sa vie secrète de Spider-Man lui donne confiance en lui, et Peter commence à ne plus coller à l'image de bûcheur ringard que les autres élèves ont de lui. Même la fille la plus populaire de la classe, Liz Allan (**Liz Osborn**), commence à s'intéresser à lui. Mais le petit ami de celle-ci n'est autre que **Flash Thompson**, un athlète complètement nul dans les matières académiques. Jaloux, il lance un défi à Peter. Ils se battent à la régulière et Peter l'emporte, ce qui lui vaut le respect de son camarade. C'est à cette époque que Peter commence à fréquenter la secrétaire du Daily Bugle, **Betty Brant**. Jeune fille timide, Betty est impressionnée par les risques que Peter semble prendre pour se procurer ses photos de Spider-Man. Mais quand son frère Bennett Brant est tué par **Blackie Gaxton**, Peter réalise soudain qu'il menace la sécurité de ceux qu'il aime.

Dessin : John Romita Jr

Peter est déchiré entre les exigences de sa vie de héros, son travail à temps partiel, la santé chancelante de sa tante et de perpétuels ennuis d'argent. Ces soucis lui laissent peu de temps pour cultiver ses amitiés, et pourtant, il survit. Il s'épanouit même. Quand il termine le lycée, il est beaucoup plus indépendant et solide. Car à cette époque, il a déjà affronté des dizaines de dangereux adversaires qui ignoraient que l'incroyable Spider-Man pouvait être un simple lycéen.

À l'**Empire State University**, la vie de Peter change. Après des débuts un peu difficiles, il se lie d'amitié avec **Harry Osborn** et **Gwen Stacy**. Il résout aussi ses problèmes avec Flash. À eux quatre, ils forment une bande très soudée qui se retrouve souvent au Coffee Bean.

Alors que Peter sort de sa coquille, Spider-Man affronte de son côté des ennemis de plus en plus redoutables Le pire d'entre eux est peut-être le Bouffon Vert, qui se débrouille pour capturer le héros et découvrir sa véritable identité. Après un effroyable combat, Peter découvre que le Bouffon Vert n'est autre que Norman Osborn, le père de Harry. Norman est vaincu et frappé d'amnésie concernant ce combat. Peu après, Peter fait la connaissance de l'adorable **Mary Jane Watson**, qui vient étoffer les rangs de leur petite bande. Mais c'est de Gwen que Peter est amoureux, ce qui laisse Mary Jane libre de fréquenter Harry. Alors que Flash s'enrôle dans l'armée et est envoyé en Asie du Sud-Est, Peter et Harry s'installent ensemble dans un appartement que finance Norman Osborn.

Diplôme de fin d'études
Amazing Spider-Man #28
Sept 1965

Spider-Man démasqué
Amazing Spider-Man #39
Août 1966

Premier Caïd
Amazing Spider-Man #50
Juil 1967

Tête de SM mise à prix
Amazing Spider-Man #70
Juil 1969

Dessin : J G. Jones

Mais pour l'alter ego de Peter, les choses sont moins faciles. J. Jonah Jameson excite la haine des foules contre Spider-Man, et Peter finit par décider de ne plus être ce personnage si décrié. C'est la première fois qu'il renonce à sa vocation parce qu'il est frustré par le manque de soutien du public, et ça ne sera pas la dernière. Mais il revient vite sur sa décision. Au delà de l'excitation que lui procure le fait d'être un héros, Peter comprend que Spider-Man fait partie intégrante de l'homme qu'il est devenu.

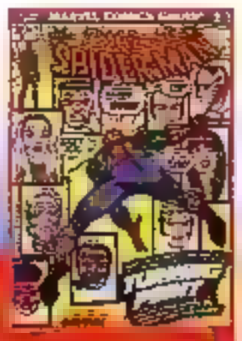
L'amour de Peter et de Gwen s'épanouit, avec l'assentiment du père de la jeune fille, le capitaine de la police **George Stacy**, qui se trouve être également un fervent supporter de Spider-Man. Mais la tragédie s'abat sur la famille Stacy George est tué par une cheminée qui s'écroule sur lui alors qu'il sauve un enfant mis en danger par un combat entre Spider-Man et le Docteur Octopus. Les dernières paroles du Capitaine Stacy sont pour Spider Man à qui il demande d'être bon avec Gwen. Le lanceur de toile vient de perdre un allié, et Gwen tient Spider-Man pour responsable de la mort de son père. Peter, déjà très perturbé par le fait qu'il doit si souvent mentir à Gwen, se sent encore plus mal à l'aise. Pourtant, leur amour est plus fort que tous les aléas de la vie – comme par exemple le fait que Harry se drogue ou que Peter se transforme en un monstre à six bras le jour où il essaie de se débarrasser de ses pouvoirs.

Mais la mort finira par les séparer. Le Bouffon Vert kidnappe Gwen et la pousse du haut du Pont de Brooklyn. Spider-Man tente de la sauver, en vain. Dans le combat impitoyable qui suit, Norman est accidentellement empalé par son surf volant. Harry, qui assiste à la scène, jure de se venger de Spider-Man.

D'ailleurs, Harry succombe rapidement à la malédiction des Osborn et cherche à enlever ceux que Peter aime le plus, mais Spider-Man l'empêche de terminer le travail commencé par Norman. Pendant ce temps, un des professeurs de Peter et Gwen, Miles Warren alias le Chacal (**Jackal**), est déjà en train de concocter un plan complètement fou. Il tient Spider Man pour responsable de la mort de Gwen, dont il était lui-même amoureux. Il a donc prévu de créer un clone de Spider Man. S'ensuit un affrontement qui provoque apparemment la mort du Chacal et du clone. Une fois qu'ils ont disparu, la vie de Peter semble reprendre son cours normal.
Bientôt, Peter et Mary Jane comprennent que leur relation se situe au-delà de la simple

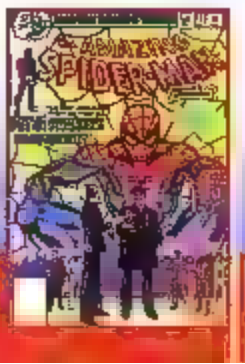
Mort du Capt. Stacy
Amazing Spider-Man #90
Nov 1970

Mort de Gwen Stacy
Amazing Spider-Man #121
Juil 1973



Clone de SM (Ben Reilly)
Amazing Spider-Man #149
Oct 1975

Diplôme de l'université
Amazing Spider-Man #185
Oct 1978



SPIDER-MAN

amitié. Un peu avant d'obtenir son diplôme, Peter fait sa demande, mais Mary Jane a tellement vu ses parents s'entre-déchirer qu'elle refuse sa proposition. Elle quitte New York pour poursuivre sa carrière de mannequin en Floride, et Peter entame ses études de doctorat. Mais une chose reste immuable : les responsabilités que Peter doit assumer en tant que Spider-Man.

Les amis d'université de Peter choisissent un à un leur voie. Liz Allan sort avec Harry Osborn qui se remet de son expérience de la drogue. Ils finiront ensuite par se marier. Flash Thompson cherche à se construire une vie après le football et l'armée avec sa petite amie Sha Shan. Même Tante May file le parfait amour avec Nathan Lubensky, qui séjourne dans la même maison de repos qu'elle. Quand il voit tout le monde autour de lui former des couples harmonieux, le départ de Mary Jane n'en est que plus pénible pour Peter. Mais il ne tarde pas à se consoler, notamment dans les bras de Cissy Ironwood. Par contre, la secrétaire de son département à l'université, Deborah Whitman, ne parviendra pas à conquérir le cœur du jeune homme. Une étudiante plus jeune que lui, Dawn Starr, fera semblant de sortir avec Peter pour obtenir des fuites sur les examens et Amy Powell essayera de se servir de Peter pour rendre son petit ami, Lance Bannon, jaloux.

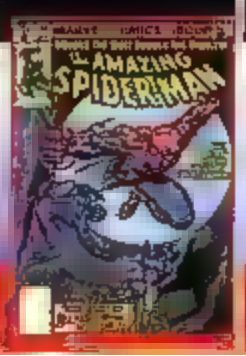
Dessin : Terry Dodson

Toutes ces femmes ont un point commun : Peter Parker. Mais quand la Chatte Noire (Black Cat) croise le chemin de Spider-Man, c'est différent. Félicia Hardy est belle, talentueuse et déterminée. C'est également une cambrioleuse impénitente qui affiche une fascination amoureuse pour notre héros. Spider-Man persuade Félicia de renoncer au crime. Ils deviennent vite amants tout en combattant le crime côte à côte. Félicia presse Peter de passer plus de temps dans le costume de Spider-Man, car la Chatte Noire ne supporte pas de voir son héros mener la misérable vie d'un étudiant en doctorat. Qui plus est, il est plus facile d'être Spider-Man depuis que Tante May est assez remise pour rentrer chez elle et même faire de sa maison une pension de famille pour retraités avec l'aide de Nathan.

Et l'action ne manque pas pour Spider-Man, avec l'apparition du dangereux Super-Bouffon (Hobgoblin) et les problèmes que Peter rencontre à cause de son costume symbiotique noir. Avec l'aide la Chatte Noire, Spider-Man affronte

Première Chatte Noire
Amazing Spider-Man #194
Juil 1979

Mort du cambrioleur
Amazing Spider-Man #200
Janv 1980



Premier costume noir sur Terre
Amazing Spider-Man #252
Mai 1984

Rupture entre la Chatte Noire et SM
Spectacular Spider-Man #100
Mars 1985

Dessin : John Romita

Octopus et le Hibou (Owl) dans un combat où Félicia risque de mourir. Peter réalise que sans super-pouvoirs, Félicia est comme ceux qu'il a aimés et qui ont payé le prix de sa vie de Spider-Man. En rentrant de Floride, Mary Jane retrouve Peter et la Chatte Noire embarqués dans une relation tumultueuse et fragile. Félicia ne supporte pas que Peter combatte sans elle. Elle se met donc secrètement en quête d'un moyen d'obtenir des super-pouvoirs. Trompée par le Caïd (Kingpin), elle devient amère et finit par se séparer de Spider-Man. Mary Jane, au contraire, est bien décidée à ce que les mensonges ne gâchent pas sa relation avec Peter et lui avoue bientôt qu'elle connaît sa double identité.

Maintenant qu'il ne subsiste plus de secret entre eux, la relation de Peter et Mary Jane gagne en profondeur. En tant que Spider-Man, Peter est confronté à la mort de son amie, le capitaine de police **Jean DeWolff**, assassinée par le **Sin Eater**. Il est là quand Flash Thompson est pris pour un criminel et quand Ned Leeds est tué, tous deux parce qu'ils sont mêlés aux affaires du Super-Bouffon. Mais la vie est différente : désormais, Mary Jane est à ses côtés. Peter lui propose de l'épouser pour la deuxième fois et elle accepte. Les jeunes mariés partagent beaucoup de moments de bonheur mais affrontent aussi de nombreux dangers. La vie de Mary Jane est menacée par Kraven le Chasseur et par **Venom**, qui connaît l'identité secrète de Peter. Mary Jane aime Peter et admire son sens du devoir, mais elle n'était pas préparée à la solitude et à la peur.

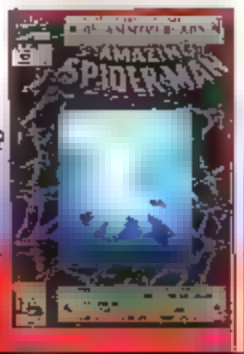
En plus de ses combats quotidiens avec des vilains et les obstacles de la vie conjugale, Peter doit bientôt faire face à l'inexplicable retour de ses parents. Alors qu'on les croit morts depuis longtemps, ils prétendent avoir passé toutes ces années à l'étranger en tant que prisonniers politiques. Tante May est méfiante, mais Peter finit par les accepter et même par leur revéler qu'il est Spider-Man. Mais les sentiments de Peter ont trompé son instinct. Ses parents ne sont autre que deux robots envoyés par le Caméléon dans le cadre d'un plan concocté par Harry Osborn avant sa mort. Cette attaque si personnelle rend Spider-Man fou de rage. Il a l'impression que ceux qu'il aime sont condamnés à mourir et que le mal qu'il a fait reviendra toujours le hanter. Les ténèbres envahissent son cœur comme jamais auparavant.

Alors qu'il ressasse l'offensive suicidaire de Harry – contre les familles Osborn et Parker ainsi que l'invasion de sa vie privée par le Caméléon – Peter est frappé de plein fouet par la sérieuse crise cardiaque de Tante May. Sa tante est à l'hôpital, les médecins doutent qu'elle se remette et Peter ne peut que se révolter violemment contre les injustices de la vie. C'est alors qu'il tombe sur le **Scorpion**, qui est privé de ses pouvoirs et qui a décidé de renoncer au crime. Spider-Man s'acharne sur son ancien ennemi avec tant de férocité qu'il manque de le

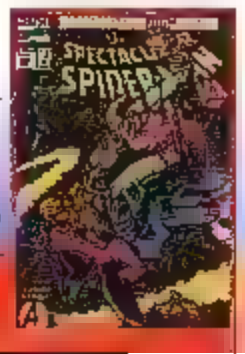
Mariage de Peter & Mary Jane
Amazing Spider-Man Annual #21
Oct 1987

Premier Venom
Amazing Spider-Man #300
Mai 1988

Retour des parents de Peter ?
Amazing Spider-Man #365
Août 1992



Mort de Harry Osborn
Spectacular Spider-Man #200
Mai 1993



Dessin : J. Scott Campbell

tuer, refusant de prêter attention à ses supplications. Même Mary Jane semble incapable de guérir Peter. Le salut viendra d'une expérience où il risque de mourir. Avant que le Docteur Octopus ne le soigne, le poison du Vautour manque de le tuer, et Peter comprend combien il tient à la vie. Sa guérison morale coïncide avec le retour d'un personnage sorti de son lointain passé : le clone qu'a créé le Chacal.

Car le clone a survécu alors qu'on le croyait mort et il a erré dans tout le pays sous le nom de **Ben Reilly**. En apprenant que Tante May est gravement malade, il revient à New York à temps pour lui dire adieu. Ben prend l'identité de Scarlet Spider et se fait passer pour un cousin de Peter. Lui et Peter deviennent amis, presque des frères.

Trompés par Stewart Trainer (**Dr. Stewart Trainer**), ils en viennent à croire que Ben est l'original et Peter, le clone. Ben assume donc le rôle de Spider-Man quand Peter perd temporairement ses pouvoirs, ce qui laisse à Peter et Mary Jane la possibilité de profiter d'une vie normale. Peter retourne à sa carrière de scientifique, un peu gâchée du fait qu'il n'a pas passé son doctorat. Lui et MJ vont même s'installer à Portland, mais ils réalisent vite qu'ils ne peuvent pas vivre ailleurs qu'à New York.

Bientôt, le monde qu'ils se sont construit est ébranlé par le retour de Norman Osborn. Lui aussi est vivant alors qu'on le croyait mort. C'est lui qui avait commandité les travaux du Chacal. Peter retrouve ses pouvoirs mais il ne peut empêcher Norman de tuer Ben – ce qui prouve que ce dernier est finalement bien le clone. Mais Osborn est allé plus loin encore : Tante May est toujours vivante. La femme qui est morte était une actrice, pion dans un plan qui n'a jamais porté ses fruits.

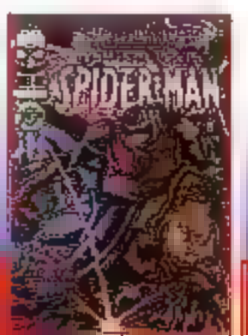
Enfin réunis, Peter, Mary Jane et Tante May s'installent dans un luxueux appartement. Qui plus est, avec l'apparition d'un nouveau Spider-Man (en réalité Mattie Franklin, alias **Spider-Woman III**), Peter promet à Mary Jane d'abandonner la carrière de justicier. Mais Peter est incapable de tenir parole. Quand un mystérieux personnage (**Stalker**) menace Mary Jane, Peter rompt sa promesse et revient à ses toiles. Mary Jane est désespérée. Elle a l'impression d'être inutile et de ne plus faire partie de la vie de Peter. Les choses pourraient peut-être se régler, mais Peter et Mary Jane n'auront pas cette chance : l'avion dans lequel elle se trouve explose.

Tante May rentre dans le Queens car Peter se sent perdu. Celui-ci revoit ses vieux amis **Randy Roberston** et **Glory Grant**, qui sortent ensemble. Randy propose même à son ami de le loger pendant quelque temps. Peter est si fragile émotionnellement que Norman en profite pour le droguer et essayer de le pousser à être son héritier. Mais, même perdu, Peter prouve qu'il ne se laisse pas si facilement manœuvrer.

Pouvoir & responsabilités
Web of Spider-Man #117
Oct 1994

Mort apparente de Tante May
Amazing Spider-Man #400
Avril 1995

Retour du Bouffon Vert
Peter Parker, Spider-Man #75
Déc 1996



L'avion de Mary Jane explose
Amazing Spider-Man #13
Janv 2000

On apprend que Mary Jane n'est pas morte mais qu'elle avait été kidnappée. Spider-Man réussit à la sauver mais elle lui annonce qu'elle a pris une décision : elle ne veut plus vivre avec lui. Mary Jane part s'installer sur la Côte Ouest. Son départ le traumatise presque autant que l'annonce de sa mort quelques semaines auparavant. Très choqué, il s'installe seul et reprend une vie de célibataire.

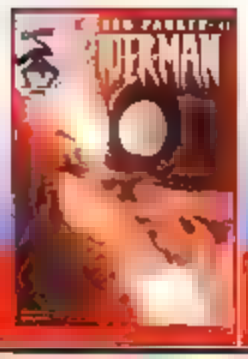
Peter se tourne vers Tante May. En lui rendant visite sans l'avoir prévenu, elle le trouve endormi, en sang, couvert de bleus, et son costume de Spider-Man roulé en boule au pied de son lit – après une difficile victoire contre **Morlun**. La découverte du secret de Peter lui inflige un grand choc. Mais après avoir admis la double vie de Peter, May devient sa plus ardente supportrice et tous deux sont plus proches que jamais. Elle le pousse à enseigner. Il est donc de retour à Midtown High, cette fois en tant que professeur de sciences à temps partiel.

Pleins d'espoir, Mary Jane et Peter tentent de se remettre ensemble et de sauver leur mariage. Après le temps qu'ils ont passé séparés, Peter a assuré à Mary Jane qu'il ne pouvait vivre sans elle.

En vérité, peu importe les ennemis que Spider-Man affronte, peu importe les plans qu'ils concoctent pour le rendre fou ou même ce qu'**Ezekiel** peut lui apprendre sur lui-même, la force de Peter ne vient pas d'une araignée radioactive, mais de sources plus profondes : le sens du devoir que lui a enseigné Oncle Ben, la foi inébranlable que Tante May a en lui et son amour pour Mary Jane. Voilà ce qui fait de Peter Parker un héros.

Dessin : J. Scott Campbell

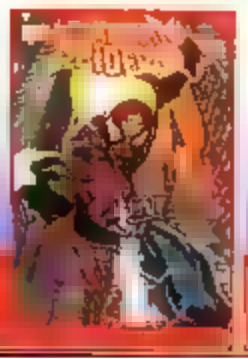
Retrouvailles de Peter & MJ
Peter Parker Spider-Man #29
Janv 2001



SM bat Morlun
Amazing Spider-Man #35
Nov 2001

"Un décès dans la famille"
Peter Parker Spider-Man #44
Sept 2002

Réconciliation de Peter & MJ
Amazing Spider-Man #50
Avril 2003



SPIDER-MAN

Spider Man occupe une place spéciale dans l'univers Marvel. Le destin lui a accordé des pouvoirs exceptionnels, puis il lui a cruellement enseigné qu'il ne fallait pas les utiliser égoïstement. Sans cesse obligé de relever des défis dans sa vie privée aussi bien que publique, Spider-Man est peut-être unique dans ce monde Mais qu'en est-il des autres ? Dans des réalités alternatives, présentes ou futures, on retrouve un Spider-Man différent mais tellement reconnaissable.

Dessin : Chris Batista

SPIDER-MAN 2099

Dans un avenir sombre, des méga trusts contrôlent la planète. La société est profondément fracturée entre les privilégiés – qui vivent dans des tours géantes hyper-confortables – et les âmes perdues qui se battent pour survivre, en bas, dans cette zone de non-droit que sont les fondations des immenses métropoles.

Miguel O'Hara est un chercheur brillant mais arrogant, qui dirige le laboratoire de génétique de Alchemax, une corporation inhumaine et corrompue. Alchemax essaye de s'assurer la loyauté de O'Hara en le rendant dépendant de la drogue, mais il utilise les résultats de ses dernières recherches pour modifier son ADN.

Il guérit de son addiction, mais en subit les effets secondaires. Son corps a muté. Il est plus fort, plus agile et ses sens sont plus aiguisés. Il a même des griffes rétractiles, des crocs vénéneux et il est capable de projeter de la toile organique. Grâce à ses pouvoirs, il se bat pour se venger, pour survivre – et, parfois, pour rendre justice.

SPIDER-GIRL

L'une des machinations les plus cruelles de Norman Osborn est sans doute d'avoir utilisé Alison Mongrain pour faire croire à Peter et Mary Jane qu'ils avaient eu un enfant mort-né. Mais que se passerait-il si cet enfant, May Parker, avait survécu et était devenu Spider-Girl ? C'est précisément le cas sur une Terre alternative.

Dans ce futur-là, Peter et Mary Jane sont mariés et heureux. Peter travaille dans la police scientifique et a abandonné le monde du super-héroïsme le jour où il a perdu une jambe en se battant contre le Bouffon Vert. Leur fille May est au lycée et ses seuls soucis sont ses entraînements de basket et le cavalier qui l'accompagnera au bal de la promo. Mais les gènes qu'elle a hérités de son père se réveillent, et elle se retrouve avec des pouvoirs d'araignée et une grande envie de s'en servir.

May se tourne alors vers son "oncle" Phil Urich, pour qu'il l'entraîne. Quand ses parents découvrent qu'elle joue les super-héroïnes, ils sont furieux. Ils se rappellent très bien les nombreuses fois où Peter a frôlé la mort et, Peter et Mary Jane font tout pour décourager May. Mais dans la famille Parker, on a le sens du devoir chevillé au corps.

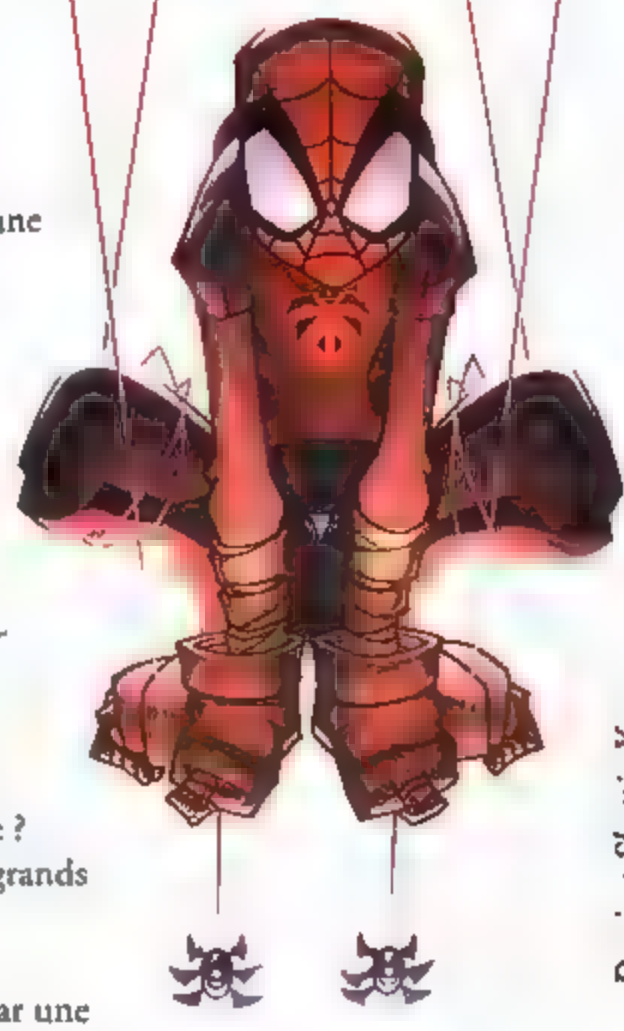
Maintenant qu'elle a le soutien de son père et la prudente bénédiction de ses parents, la jeune super-héroïne affronte ses propres vilains – plus quelques anciens ennemis de son père. Avec l'aide d'une nouvelle génération de super-héros, elle a repris le flambeau de la famille Spider-Man.

Dessin : Casey Jones

MANGAVERSE SPIDER-MAN

Le lanceur de toile, célèbre dans le monde entier, existe aussi en version manga. À la mort de son oncle Benjamin-sensei, chef du clan Spider assassiné de sang-froid par Venom, le jeune Peter Parker est le dernier survivant des Spider-ninjas. Entraîné aux arts martiaux depuis son plus jeune âge, Peter décide de sortir de l'ombre et de combattre le crime au grand jour. Mais pour protéger la vie des gens qu'il aime, il choisit de porter un masque qui cache son visage.

Le doux Peter doit donc maintenant jongler entre sa vie de Spider-Man, le justicier masqué, et sa vie de bon élève au lycée. Il n'aurait jamais pensé que ce serait aussi compliqué de cacher l'existence de son alter ego à sa Tante May et à sa petite amie Mary Jane Watson. C'est déjà assez difficile d'être un adolescent la journée. Devoir en plus être un super-héros ninja la nuit n'arrange pas les choses !



Dessin : Skottie Young

ULTIMATE SPIDER-MAN

Comment un Spider-Man adolescent s'en tirerait-il dans la société actuelle ? L'histoire, désormais classique d'un jeune homme qui se retrouve avec de grands pouvoirs revisitée pour une nouvelle génération.

Dans ce monde, Peter Parker obtient ses pouvoirs après avoir été mordu par une araignée génétiquement modifiée. Sa réaction égoïste conduit une fois encore à la mort d'Oncle Ben. Mais à partir de là, le récit explore des royaumes inattendus. Peter se fait mordre alors que sa classe visite Oscorp. L'incident n'échappe d'ailleurs pas aux agents de Norman Osborn qui s en mêle lui-même et reproduit le processus pour obtenir les pouvoirs du Bouffon Vert, un être capable de se transformer en une bête griffue aux proportions effrayantes.

Spider-Man affonte également le Caïd, Electro, le Lézard, Docteur Octopus, Kraven, le Rhino et bien d'autres ennemis très connus… ou inconnus. Spider-Man est obligé de battre Norman sous le regard attentif de Nick Fury du S.H I.E.L.D., une agence qui surveille de près ses agents surhumains dans un monde qui craint les mutants.

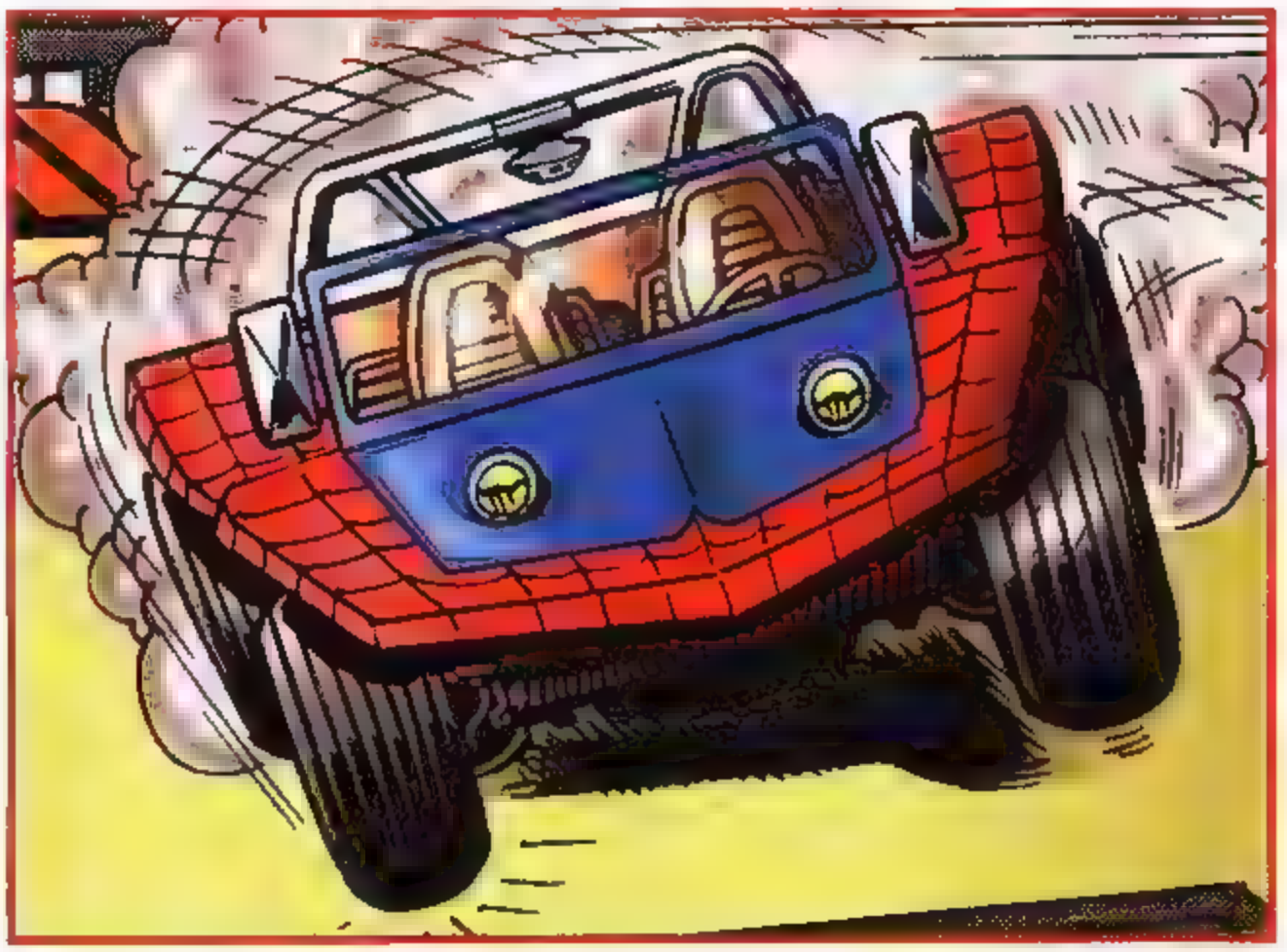
Dans l'univers Ultimate, Peter a révélé son identité secrète à sa petite amie Mary Jane Watson. Mais leur relation en prend un coup quand la tante de Peter, May, lui présente Gwen Stacy, qui vient de perdre son père. Pour compliquer encore les choses, Peter apprend qu'avant sa mort, son père travaillait à l'élaboration d'un médicament contre le cancer – une peau vivante capable de protéger celui qui la porterait. C'est en se "reproduisant" toute seule que la "peau médicament" a donné naissance au Venom Ultimate.

Grâce à Ultimate Spider-Man, on fait du neuf avec du vieux… et ça fonctionne !

Dessin : Mark Bagley

SPIDER-MOBILE

Nom français :
SPIDER-MOBILE
Première apparition :
ASM #130 1974) / Strange 107 (nov1978)



Dessin : Ross Andru

Dans le cadre d'une campagne marketing, Carter et Lombardo, deux publicitaires chargés de promouvoir le nouveau moteur non polluant de Corona Motors, pensent que Spider-Man sera le meilleur porte-parole de cette avancée technique.

Menacé d'expulsion pour cause de loyers en retard, Spider-Man accepte à contrecœur l'argent qu'ils lui proposent pour promouvoir le moteur. Mais ça n'est pas tout : on attend de lui qu'il construise la voiture qui va autour !

Spider-Man relève le défi et conçoit une voiture incroyable pour l'époque – une sorte de buggy à deux places avec arceau de sécurité, sièges baquets, phares halogènes et pneus spécial sable.

Comme il lui manque l'outillage et le savoir-faire pour construire lui-même la voiture, Spider-Man fait appel à son ami la Torche Human Torch, qui est fou de voitures. Ensemble, ils construisent la Spider-Mobile comme prévu, en y ajoutant quelques détails de dernière minute : un signal d'araignée intégré, des lance-toile escamotables, un siège conducteur éjectable et une plaque d'immatriculation personnalisée… "SPIDEY".

La Torche en tête, Spider-Man fait sa première sortie à bord de la Spider-Mobile. Et, en voyant les embardées que fait la voiture dans les rues enneigées de Manhattan, la Torche pose à Spidey une question primordiale – mais à laquelle les publicitaires n'ont pas songé : "Hé, Spidey, est-ce que tu sais conduire ?"

Quelques jours plus tard, après avoir pris des leçons, Spider-Man repart à bord de sa voiture pour une vraie mission. Il a affaire à Hammerhead, à quelques hommes de main du Dr Octopus (Doctor Octopus) et à une poignée de policiers.

Lors de sa deuxième sortie avec l'ostentatoire Spider-Mobile, Spider-Man attire encore une fois et bien malgré lui l'attention de la police. En effet, Mystério II (Mysterio II) lui fait croire qu'il roule sur une route normale alors qu'il se trouve sur un quai, et Spidey et sa voiture se retrouvent dans la rivière. Notre héros regagne la berge à la nage, abandonnant la Spider-Mobile à ce qu'il croit être sa dernière demeure aquatique.

Fin de l'histoire ? Pas tout à fait. À l'insu de Spider-Man et de Mystério, le Bricoleur (Tinkerer) tire la voiture de l'eau, y ajoute quelques dangereux accessoires et utilise le véhicule téléguidé pour essayer d'assassiner Spider-Man. Ce dernier en réchappe de justesse, emballe ce qui reste de la voiture dans de la toile et envoie le tout à Carter et Lombardo… avec ses compliments.

SPIDER-MORPHOSIS

Nom français : SPIDER-MORPHOSIS
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *ASM* #437 (1998) / Spider-Man 33 MF (octobre 1999)

Taille : 1,87 m
Poids : 130 kg

POUVOIRS/ARMES

• Tous les pouvoirs de Spider-Man tout en étant plus fort et plus endurant

Pour se venger de sa défaite contre les étudiants mutants de Génération X, l'Homme-Plante (Plantman) infecte Synch avec un pollen mutagène, qui le transforme en un monstre énorme et difforme. Spider-Man affronte le monstre qu'est devenu Synch et est fait prisonnier par l'Homme-Plante qui lui fait subir le même traitement. Bien que transformé en homme-araignée géant avec de nombreux yeux et des griffes à la place des mains, Spider-Man conserve son intelligence et réussit à obliger l'Homme-Plante à produire l'antidote après l'avoir exposé au même pollen mutagène

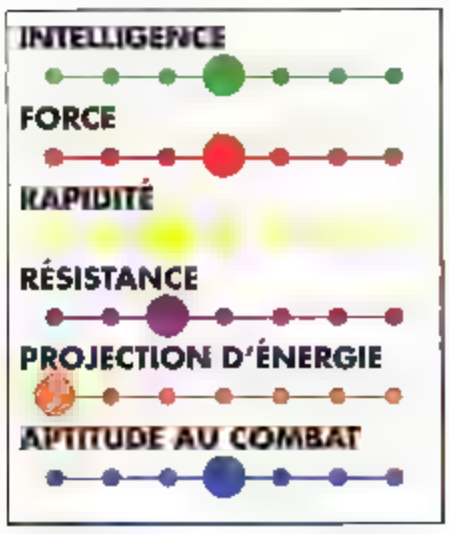
SPIDER-PHOENIX

Nom français : SPIDER-PHÉNIX
Véritable nom : Peter Benjamin Parker
Première apparition : *SM* #25 (1992) / Spider-Man 7 (1993)

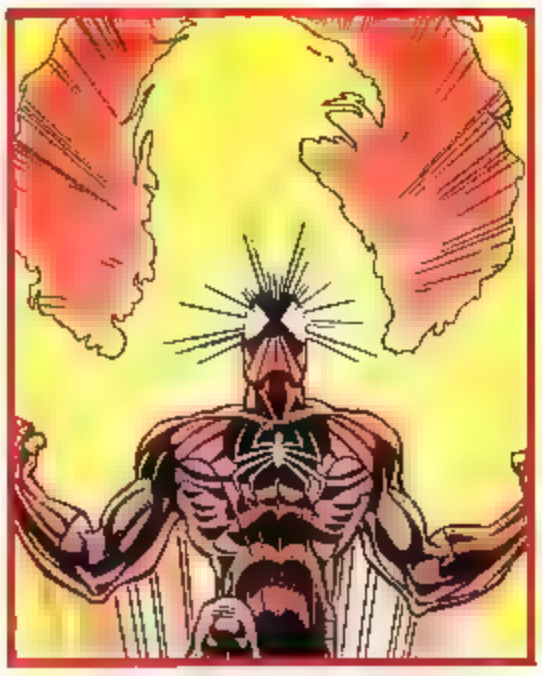
Taille : 1,75 m
Poids : 74 kg

POUVOIRS/ARMES

• Tous les pouvoirs de Spider-Man
• Possède apparemment la capacité de canaliser les énergies cosmiques qui donnent ses pouvoirs à Phénix



Spider-Man et Captain Britain piégés, chacun d'eux apparaît à l'autre sous l'aspect du Fléau (Juggernaut). Au départ, Cauchemar (Nightmare) et D'Spayre semblent responsables de l'illusion. Quand ils tuent Phénix, l'équipière de Captain Britain, Spider-Man émerge du champ de bataille sous la forme de Spider Phénix. Croyant que Spider-Man contrôle les énergies cosmiques de la Force du Phénix, ses ennemis les plus célèbres l'attaquent et c'est rapidement la confusion. Finalement, on découvre que toute l'histoire est une illusion créée par Arcade, grâce à une technologie extraterrestre très sophistiquée qu'il a échangée avec un soldat venu d'un autre monde.



SPIDER-SIGNAL

Nom français : SPIDER-SIGNAL
Première apparition : *ASM* #3 (1963)
Fantask 7 (août 1969)

Élément important de la ceinture à accessoires de Spider-Man, le Spider-signal est une lampe puissante qui projette une image rouge du masque du lanceur de toile. Il l'utilise le plus souvent pour signaler sa présence aux criminels afin d'éprouver leurs nerfs. La lampe lui sert également à éclairer les endroits sombres quand il cherche des vilains récalcitrants ou des personnes disparues. En plus, elle est bien utile pour jeter un œil sur des dossiers secrets ou encore pour agacer J. Jonah Jameson.

SPIDER-SLAYERS

Nom français : ANTI ARAIGNÉE
Première apparition : *ASM* #25 (1965) / Strange 24 (décembre 1971)

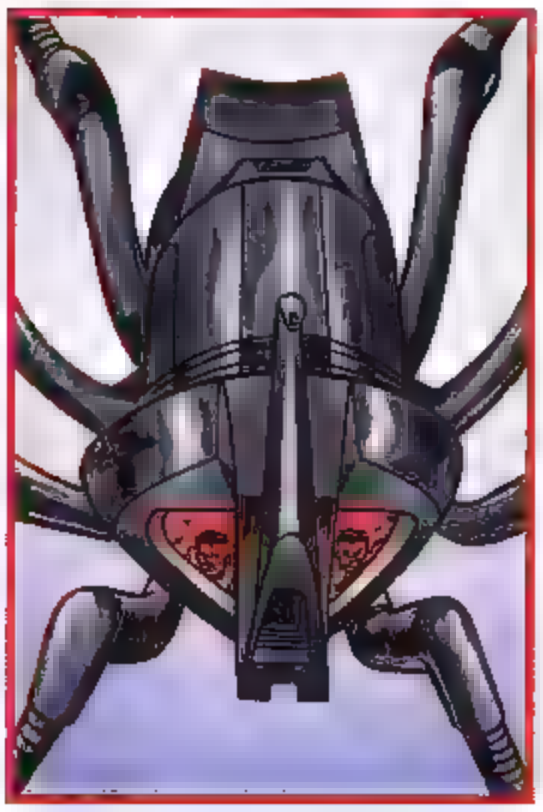
Machines dépourvues de toute pitié, de peur, de conscience ou de remords et dont le seul et unique but est la destruction de Spider-Man. À force d'améliorations, chaque version est plus sophistiquée, plus dangereuse, plus proche de la parfaite machine à tuer.

VERSION I

La version I est un bipède aux membres extensibles conçu par Spencer Smythe et financé par J. Jonah Jameson. Muni d'un générateur d'énergie et d'un revêtement huileux résistant à la toile, il est commandé à distance. Un écran et un haut parleur projettent et font entendre l'image et la voix de l'opérateur. Le robot repère Spider-Man grâce à un appareil de type Geiger et lance des tentacules d'acier pour le capturer. Spider-Man en vient à bout en arrachant la plaque qui protège son mécanisme.

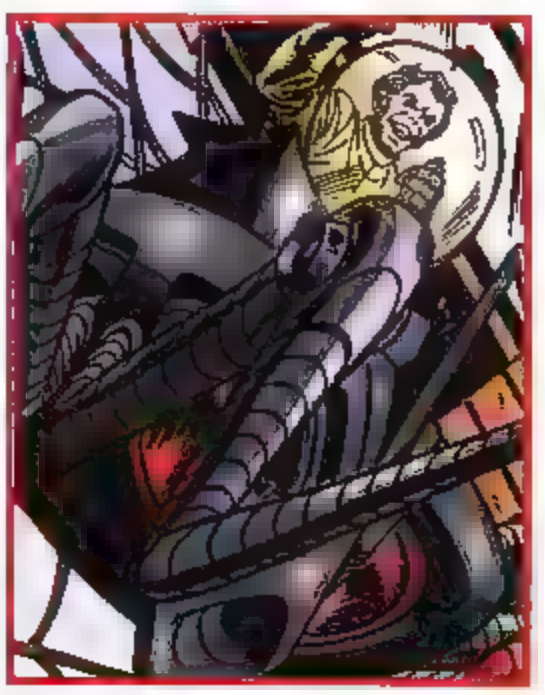
VERSION II

La version II a une forme humanoïde et est plus grande et plus puissante que la précédente. Elle est également bien plus perfectionnée et capable de repérer n'importe quel objet ayant l'odeur d'une araignée. Elle grimpe aux murs et est armée d'un rayon destructeur. Cette machine est lente mais apparemment impossible à arrêter. Spider-Man la neutralise en semant la confusion grâce à de nombreuses araignees. Smythe choisit alors de la détruire.



VERSION III

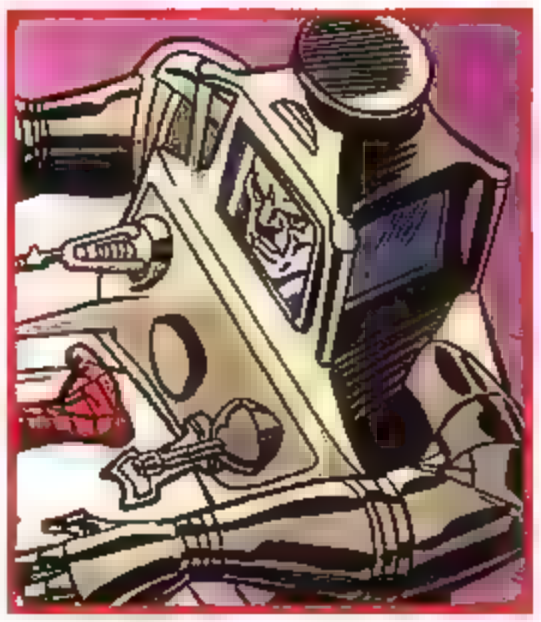
La version III se présente sous la forme d'une araignée en acier géante. Capable de lancer de la toile en acier, de grimper aux murs et de frapper à une vitesse inouïe, le robot est plus rapide, plus fort et plus dangereux que Spider-Man lui-même. L'appareil est également muni d'un "annihilateur" qui neutralise son sens d'araignée. Ce prototype a la capacité de vaincre le lanceur de toile, mais Smythe a d'autres plans. Conseiller scientifique de New York, il a convaincu le maire d'installer un réseau de caméras vidéo dans tout Manhattan. Jameson croit guider le robot, mais en fait, Smythe déplace le combat dans le laboratoire qui abrite l'unité de contrôle du réseau. Le robot vole l'engin et le rapporte à Smythe, et c'est Spider-Man qu'on accuse du larcin.



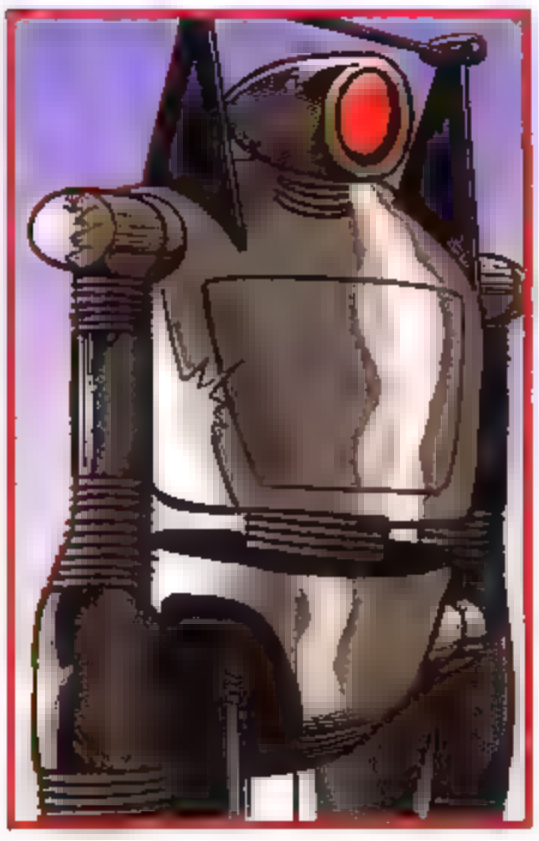
VERSION IV

Disposant desormais d'un accès illimité aux caméras vidéo de la ville, Smythe peut commettre des délits en toute impunité. Impressionnés, les chefs de gangs locaux acceptent sa domination. Une fois prêt à affronter Spider-Man, Smythe utilise la version IV, qui est la taille au-dessus de la version III. Le robot est si grand que son créateur peut y monter. Il projette un produit chimique qui affaiblit Spider Man et peut donc capturer notre héros. Mais Smythe compte trop sur sa machine, qui se révèle insuffisamment autonome pour s'occuper seule du Monte-en-l'air

VERSION V-VII



Smythe ayant basculé du côté des criminels, Jameson embauche le Dr Marla Madison, électro-biologiste à l'Empire State University, pour mettre au point un nouveau prototype La version V s'inspire de la version II, mais en plus grand, et c'est via un casque cybernétique qu'on le commande. Le robot possède aussi divers grappins et objets coupants rangés derrière une plaque sur sa poitrine. Spider Man réussit à le bloquer sous une statue et le Dr Madison n'en construira pas d'autre. Le dernier robot de Smythe, la version VI, est encore un gros robot en forme d'araignée, mais sans passager humain. Mentalement commandé par Smythe, qui veut se venger de Jameson et du lanceur de toile, il réussit à capturer Spider-Man mais est détruit dans le processus. Smythe meurt peu de temps après, et son fils Alystair Smythe reprend le flambeau familial. Sa première réalisation est un appareil volant à huit pattes équipé de rayons laser et de bras en métal ressemblant à des fouets. Spider-Man l'attire dans des lignes à haute tension, ce qui vaudra à Alistair de finir dans un fauteuil roulant

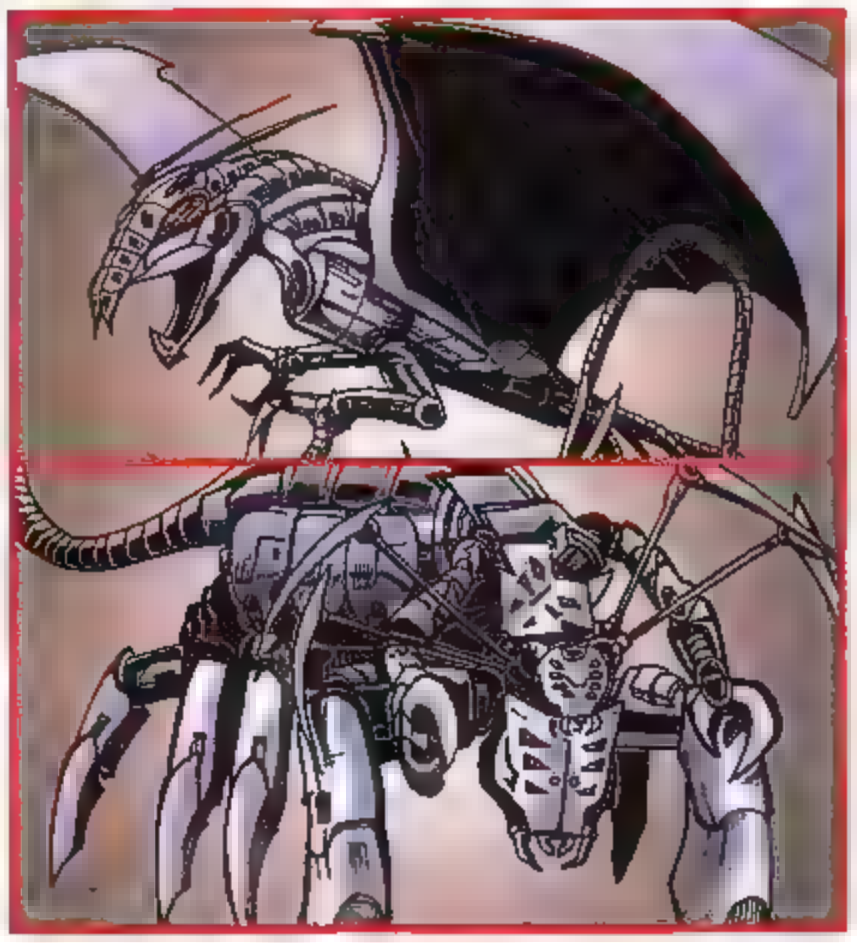


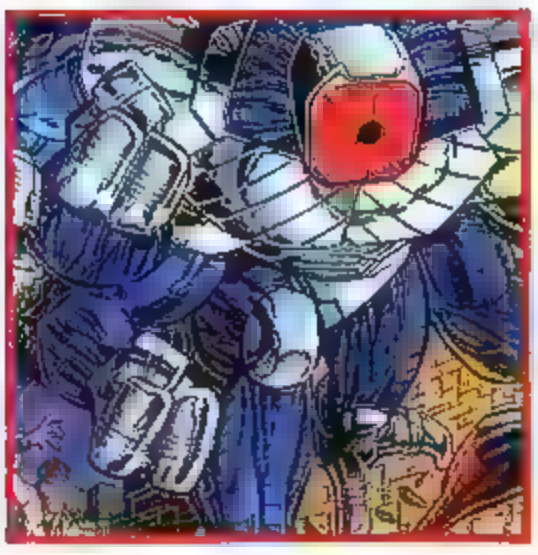
VERSION VIII

Alistair cherche à prendre sa revanche à l'aide d'un bipède géant possédant des membres extensibles et un cou flexible. Le robot transporte Alistair et son fauteuil roulant dans sa cage thoracique. Il est quasi invulnérable. Mais quand Alistair menace Mary Jane Watson, Spider-Man pénètre dans la cage thoracique du robot et en extrait un Alistair terrifié.

VERSION IX-XVIII

Alistair est envoyé dans une institution pour criminels dont il s'évade en entraînant à sa suite d'autres brillants prisonniers tels que Max Young, ex-assistant de Mendel Stromm. Après avoir envoyé en éclaireurs des araignées de la taille d'une main (version IX) pour préparer le terrain, Alistair lâche une série d'Anti-Araignée : un tigre (version X), un robot volant (version XI) et un humanoïde lourdement armé (version XII). Après quoi, Young lâche une version XIII en forme d'amibe, suivie d'un robot géant à plusieurs visages (version XIV) reflétant ses trois personnalités – qui finissent même par s'attaquer mutuellement. L'offensive finale d'Alistair prend la forme d'insectoïdes (versions XV-XVII) capables de fusionner en une seule unité de combat (version XVIII). La Chatte Noire (Black Cat) lacère leur protection et Spider-Man électrocute les créatures.





VERSION XIX

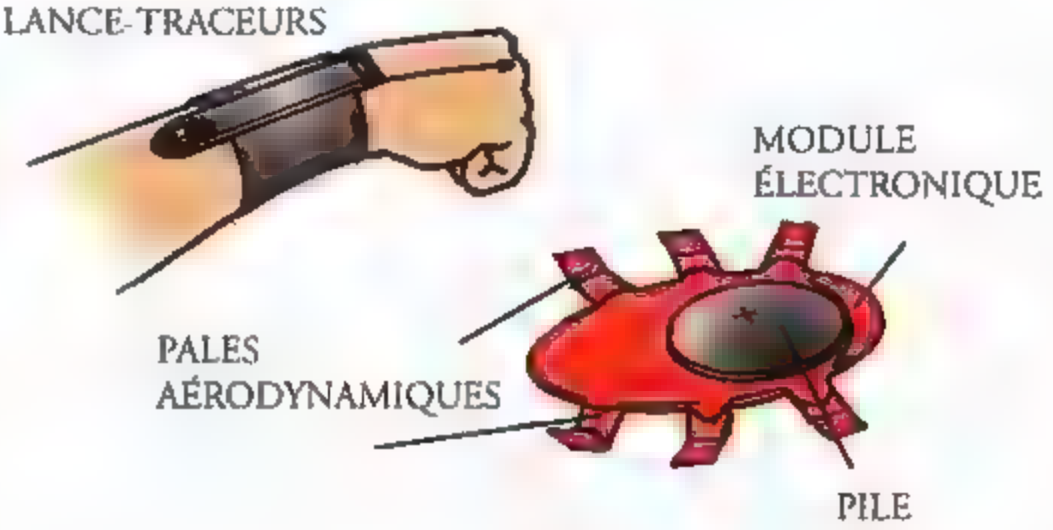
Alistair attaque ensuite Spider-Man avec une armée constituée d'Anti-Araignée puis prélude à l'attaque par un humanoïde à quatre bras (version XIX) capable de repérer les émotions de Spider-Man et de prendre pour cible ses êtres chers. Mais cette fois encore, Alistair va regretter d'avoir menacé la famille du lanceur de toile Spider-Man se retourne contre le robot et le réduit à néant à mains nues.

SPIDER-TRACERS

Première apparition : *Amazing Spider-Man* #11 (1964)

Après s'être doté de lance-toiles (Web-Shooters), de son Spider-Signal et d'un appareil photo automatique, Spider-Man met la dernière touche (sans doute un peu sous-estimée) à son équipement.

Si Peter Parker conçoit ses traceurs, c'est pour pouvoir suivre à la trace le Dr Octopus (Doctor Octopus) qui doit bientôt être libéré de prison après avoir purgé une courte peine. C'est lui qui l'a arrêté et il est convaincu qu'Otto Octavius va s'empresser de reprendre ses activités criminelles. C'est pourquoi il lui faut un appareil qui lui permette de garder un œil sur lui.



Et il s'avère que Spider-Man a eu raison de se méfier. Quelques minutes à peine après sa libération, Octopus a déjà retrouvé les chemins du crime – et cela aboutira à la mort du frère unique de Betty Brant, Bennett Spider-Man arrive trop tard pour le sauver, mais grâce à son tout nouveau traceur, il réussit à capturer le coupable.

Les traceurs, qui peuvent émettre leur signal sur de courtes et moyennes distances, font vite partie de l'équipement habituel du lanceur de toile. Il s'agit de radio-transmetteurs miniatures intégrés dans de petits boîtiers ressemblant à des araignées. Les pattes ont une forme aérodynamique très utile pour les lancer tout en les plaçant correctement sur la cible.

Le signal codé qu'émettent les premiers traceurs nécessitait l'emploi d'une unité séparée pour détecter le signal. Ce système manquait d'autonomie et avait un rayon d'action limité. Peter a donc progressivement modifié ses traceurs de façon à émettre sur une fréquence que seul son sens d'araignée peut percevoir et qui ne nécessite aucun équipement particulier.

IT'S NOT TOO HARD TO THROW SOMETHING AT A SPEEDING CAR AND MAKE SURE YOU HIT IT... NOT WHEN YOU'VE GOT THE HELP OF SPIDER-POWERED MUSCLES!

Dessin : Steve Ditko

Les traceurs peuvent être déposés ou lancés. Ils sont enrobés d'une substance gluante ce qui leur permet d'adhérer solidement à la cible.

L'inconvénient des traceurs, c'est que si on les découvre, ils sont un excellent moyen d'attirer notre héros dans un piège – aussi est-il toujours très prudent quand il retrouve un vilain qu'il a pisté de cette façon. Plus inquiétant encore, ceux qui s'y connaissent un peu en technologie peuvent les modifier pour faire "disjoncter" le sens d'araignée de Peter.

Outre leur utilité dans ses enquêtes, il arrive à Spider-Man de remettre un de ses traceurs à un proche ou un allié qui n'a ensuite qu'à l'activer pour appeler le héros à la rescousse.

SPIDER-WOMAN

Jessica Drew est la fille de Jonathan Drew, qui fait de la recherche avec le Maître de l'Évolution (High Evolutionary). Après avoir découvert d'immenses réserves d'uranium, les deux scientifiques utilisent leur richesse pour construire une fantastique cité artificielle. Pour les Drew, la vie à Wundagore est un enchantement jusqu'au jour où Jessica tombe malade, empoisonnée à l'uranium.

Voyant que Jessica est mourante, le Dr Drew injecte à sa fille un sérum à base d'araignée qu'il n'a pas encore testé et la place dans l'accélérateur génétique du Maître de l'Évolution. Enfermée dans la machine pendant des années, Jessica se réveille complètement amnésique. Elle ignore même que son père est mort et ne sait pas qui elle est.

Apeurée et seule, Jessica s'enfuit jusqu'au village le plus proche. Effrayée à la vue d'un des villageois, elle projette un rayon vénéneux et l'homme meurt sur le coup. Alors qu'elle essaie d'échapper à la foule en colère, le Comte Otto Vermis lui vient en aide avant d'en faire un agent de son organisation terroriste, l'Hydra. Sous le nom d'Arachne, elle combat le directeur du S.H.I.E.L.D., Nick Fury, qui lui prouve que Vermis est un assassin sans scrupules.

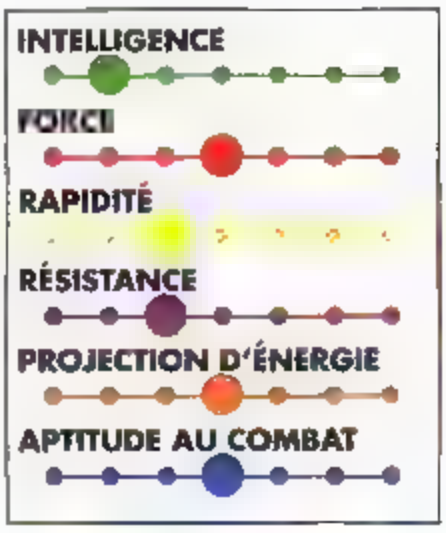
Après avoir tout appris sur ses origines grâce au sorcier Modred le Mystique, Jessica quitte l'Hydra et part s'installer sur la Côte Ouest des États-Unis. Le jour, elle est détective privée et la nuit, elle joue les super-héroïnes. En tant que Spider-Woman, Jessica affronte une impressionnante série de vilains.

Spider-Woman rencontre son alter ego masculin à de nombreuses reprises. Comme Peter Parker, Jessica Drew possède une force surhumaine et la capacité d'adhérer aux murs. Contrairement à Spider-Man, en revanche, elle possède un dard bioélectrique mortel, peut glisser sur les courants d'air quand elle porte son costume et est immunisée contre les venins et les radiations. Pendant quelque temps, elle se retrouve privée de quelques uns de ses pouvoirs : elle sacrifie son immunité pour sauver la vie de Giant-Man des Vengeurs (Avengers) et épuise les réserves de son dard bioélectrique dans un combat contre la sorcière Morgane.

Après avoir pris sa retraite en tant que super-héroïne, elle travaille comme détective privée et s'allie à Madame Web pour former la jeune Mattie Franklin (Spider-Woman III) Mais cette dernière se drogue. Entre-temps Jessica a retrouvé ses pouvoirs, alors il se pourrait bien qu'un jour elle redevienne Spider-Woman.

Nom français :
SPIDER-WOMAN
Véritable nom :
Jessica Drew
Première apparition :
MS #32 (1976) / Nova 34 (novembre 1980)

Taille : 1,75 m
Poids : 58 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Noirs



Dessin : Art Adams

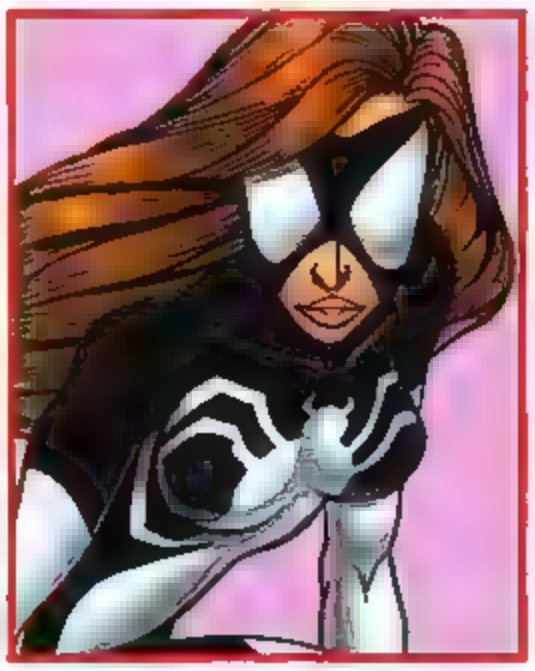
POUVOIRS/ ARMES

- Force augmentée
- Capacité à grimper aux murs
- Surfe sur les courants d'air
- Rayon vénéneux bioélectrique
- Immunisée contre les poisons et les radiations

SPIDER-WOMAN II

Nom français : SPIDER-WOMAN II
Véritable nom : Julia Carpenter
Première apparition : *MSHSW* #6 (1984) / Spidey 71 (décembre 1985)

Taille : 1,73 m
Poids : 63 kg



Piégée par Valérie Cooper, une ancienne amie devenue un cynique agent du gouvernement, Julia Carpenter est le cobaye d'expériences réalisées pour le compte du gouvernement. Elle se retrouve avec ses pouvoirs après qu'on lui a injecté du venin d'araignée modifié. Peu après, elle rencontre les super-héros de la Terre – dont Spider-Man – quand sa banlieue de Denver est transportée dans le monde du Beyonder. Elle sert un temps comme agent du gouvernement, mais, lasse d'être un pion, elle choisit de devenir un des membres fondateurs des Vengeurs (Avengers) de la Côte Ouest. Sa carrière de super-héroïne est brutalement interrompue quand la vilaine Spider-Woman IV la prive de ses pouvoirs. Depuis, Julia se consacre à l'éducation de sa fille Rachel.

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Toile psionique

SPIDER-WOMAN III

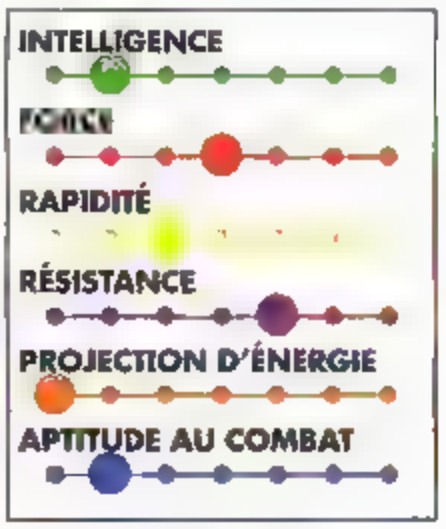
Nom français : SPIDER-WOMAN III
Véritable nom : Martha "Mattie" Franklin
Première apparition : *ASM* #441 (1998) / Spider-Man 36 MF (janvier 2000)

Taille : 1,70 m
Poids : 55 kg

Quand son ancien associé Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin), lui propose de participer au rituel du Rassemblement des Cinq, Jeremy Franklin refuse son offre, et sa fille prend sa place. Y ayant obtenu le don du pouvoir, Mattie Frankin se déguise pour un temps en son héros préféré, Spider-Man. Avec l'aide de Madame Web et des deux anciennes Spider-Women, Mattie réussit à s'imposer comme la nouvelle Spider-Woman. Sous cette identité, elle affronte de nombreux ennemis, mais elle n'a pas vraiment le sens des priorités. Après avoir renoncé à la carrière de super-héroïne, elle est enlevée par des trafiquants de drogue mais sera sauvée par Julia Carpenter et Jessica Drew (Spider-Woman).

POUVOIRS/ARMES

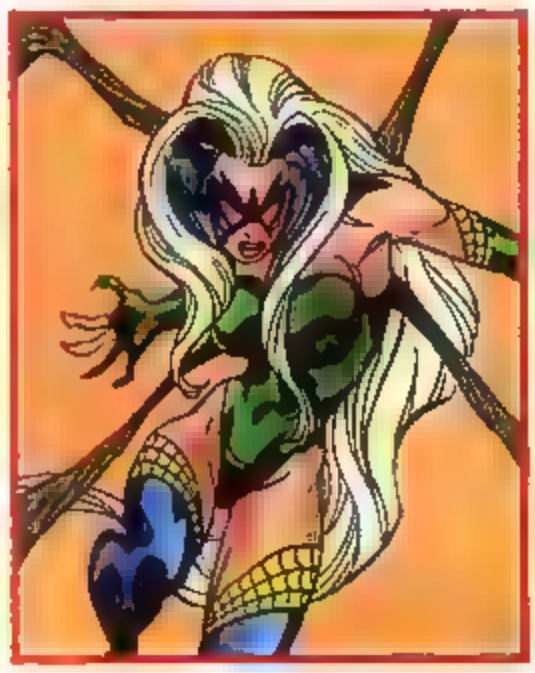
- Vol
- Invulnérabilité
- Force et agilité augmentées
- Pattes d'araignée psychiques



SPIDER-WOMAN IV

Nom français : SPIDER-WOMAN IV
Véritable nom : Charlotte Witter
Première apparition : *ASM* #5 (1999) / Spider-Man 4 (Vol. 2) MF (mai 2000)

Taille : 1,75 m
Poids : 67 kg



Petite-fille de Madame Web, Charlotte Witter est une créatrice de mode branchée jusqu'au jour où le Dr Octopus (Doctor Octopus) la kidnappe, lui donne des pouvoirs surhumains et en fait un de ses agents. Charlotte absorbe les pouvoirs des trois autres Spider-Women puis attire Spider-Man dans un piège et découvre sa véritable identité. Mais Mattie Franklin (Spider-Woman III) retrouve ses pouvoirs et vient à bout de Charlotte avec l'aide de Spider-Man. Ils la privent des énergies mentales dont elle se nourrit et tombe dans le coma. Depuis, elle est sous la protection de Madame Web, qui a effacé de sa mémoire le souvenir de l'identité de Spider-Man.

POUVOIRS/ARMES

- Pattes d'araignée psychiques
- Capacité à absorber les pouvoirs
- Peut hypnotiser Spider-Man
- Facteur guérissant accéléré

POUVOIRS/ARMES

- Jette des sorts
- Manipule l'énergie mentale
- Vole grâce à son poncho
- Vaisseau volant intelligent, le Nonesuch

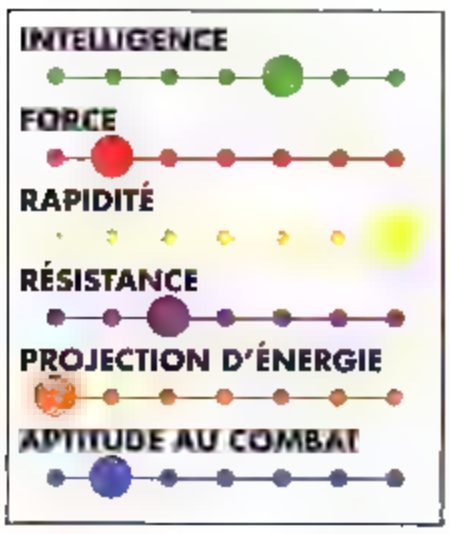
Nom français : SPINDRIFTER
Véritable nom : Marandi Sjörokker
Première apparition : *SMH* (1986) / Inédite en VF

Taille : 1,50 m
Poids : 45 kg

Marandi Sjörokker est la fille du méchant sorcier Kurudred de la dimension de Cloudsea. Quand la Ligue des Trois Trois le tue, Kurudred protège Marandi en lui jetant un sort de jeunesse. Après 207 années passées sous la forme d'une enfant de 12 ans, elle est attaquée par le Tordenkakerlakk le Thunder Cockroach – que chaque victoire rend plus puissant. Marandi fait alors appel à Spider-Man, mais il ne peut venir à bout de la bête Spider-Man devine que c'est Kurudred qui a créé le monstre afin d'obliger Marandi à utiliser ses pouvoirs et à briser le sort de jeunesse. Et, grâce aux encouragements de notre héros, c'est précisément ce qu'elle fait.

POUVOIRS/ARMES

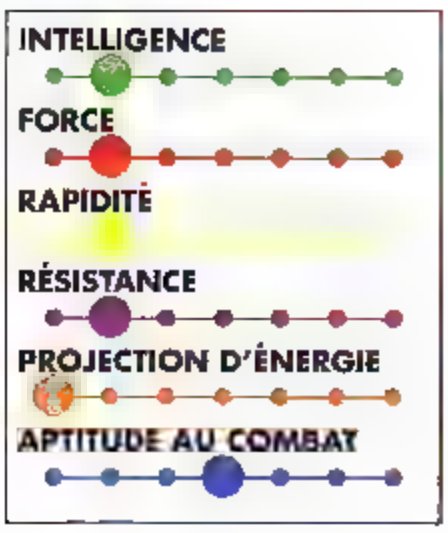
- Ouvre des passages spatiaux à travers lesquels il peut voyager en entier ou partiellement et en transportant éventuellement des passages



Nom français : LA TÂCHE
Véritable nom : Dr Jonathan Ohnn
Première apparition : *SPEC* #96(1985) / Nova 92 (septembre 1985)

Taille : 1,73 m
Poids : 63 kg

Le Dr Joanathan Ohnn travaille au service du Caïd (Kingpin) et ses expériences dans la dimension noire de la Cape (Cloak) lui donnent la capacité de se téléporter en ouvrant des passages dans l'espace. À peine devenu Spot, il s'attaque à Spider-Man et à la Chatte Noire (Black Cat), qui le battent facilement. Il revient plus tard à la charge au sein d'une triste équipe composée de lui-même, du Gibbon, du Grizzly et du Kangourou II (Kangaroo II). Spot travaille un temps pour Gideon Trust, une énorme entreprise qui envisage de piller la Zone Négative grâce à son aide. Après un séjour en prison, il aide Tombstone à s'évader. Pour le remercier, Tombstone lui brise le cou.



Nom français : ARTHUR STACY
Véritable nom : Arthur Stacy
Première apparition : *ASM* #95(1971) / Strange 92 (août 1977)

Taille : 1,73 m
Poids : 63 kg

Arthur Stacy est le chef de la sécurité de la filiale d'Oscorp, Osborn Chemical, à la période où se manifeste le Proto-Goblin. Plus tard, il est agent du gouvernement sous le nom de Chercheur et fait équipe avec Ranger et Sentry, le futur sénateur Ward (Senator Stewart Ward). À la tête d'une agence de détectives privés, Arthur revient à Forest Hills avec ses enfants – Paul Stacy et Jill Stacy – pour enquêter sur la mort de son frère, George Stacy. Arthur rencontre Spider-Man à plusieurs reprises et ils nouent une relation de confiance. Quand Ward – devenu sénateur – révèle qu'il essaye de déclencher une épidémie à l'aide d'un pathogène alien, Arthur, Ranger et Spider Man luttent ensemble pour sauver l'humanité.

GEORGE STACY

Nom français :
GEORGE STACY
Véritable nom :
Capitaine George Stacy
Première apparition :
ASM #56 (1968) / Strange 53 (mai 1974)

Taille : 1,84 m
Poids : 85 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Gris

Quand Peter Parker tombe amoureux de la ravissante Gwen Stacy, étudiante comme lui à l'Empire State University, il ignore que son père est un ancien officier de police très respecté du NYPD. Même à la retraite, le capitaine George Stacy se tient au courant de ce qui se passe dans ses anciens services et il s'intéresse particulièrement à Spider-Man.

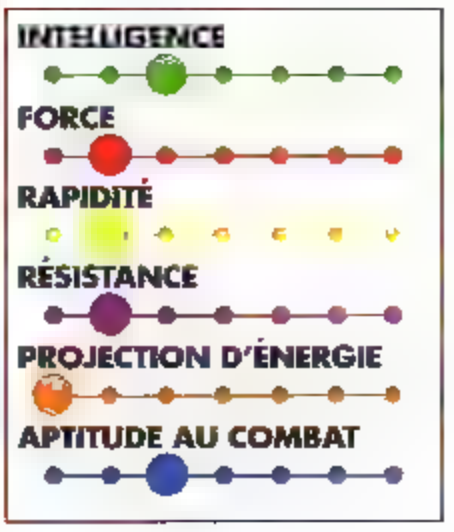
Il ne faut pas longtemps avant que John Jameson appelle le capitaine Stacy à la rescousse pour l'aider à retrouver l'Annihilateur (un engin capable de neutraliser n'importe quel appareil électrique ou mécanique) que le Dr Octopus (Dr. Octopus) a obligé Spider-Man – qui est amnésique – à voler. Après avoir mis l'arme en sécurité, le capitaine Stacy interroge Peter Parker qui, pense-t-on, était retenu prisonnier par Octopus et Spider-Man. Pendant l'interrogatoire, George Stacy révèle à Peter qu'il a passé beaucoup de temps à étudier la carrière de Spider-Man et qu'il est heureux de rencontrer Peter, connu pour avoir photographié le Monte-en-l'air à maintes occasions.

Lui-même fervent supporter de Spider-Man, le capitaine Stacy souhaite réhabiliter le lanceur de toile aux yeux du public. Il se prend également immédiatement d'amitié pour Peter et encourage l'idylle naissante entre le jeune homme et sa fille Gwen

Après plusieurs rencontres avec Spider-Man et Peter, le capitaine Stacy commence à se douter qu'il s'agit d'une seule et même personne. Mais Peter, qui tient absolument à garder le secret, fait le maximum pour brouiller les pistes. Il va même jusqu'à demander au Rôdeur (Prowler) d'imiter Spider-Man pour que Peter et le Monte-en-l'air puissent être vus en même temps. Mais le capitaine Stacy, en fin limier qu'il est, n'est pas dupe

Un soir, le capitaine Stacy assiste à un combat entre Spider Man et le Dr Octopus, qui se déroule sur un toit. Une foule s'est réunie en bas de l'immeuble pour assister au spectacle. Tandis que les deux adversaires se battent avec acharnement, des plaques de béton se détachent et tombent en direction de la foule. Le capitaine Stacy se précipite pour protéger un petit garçon et cet acte d'héroïsme lui coûtera la vie. Spider-Man abandonne le combat et rejoint le capitaine Stacy juste à temps pour recueillir ses dernières paroles : "Sois gentil avec elle, petit ! Elle t'aime tellement."

Dessin : Gil Kane



GWEN STACY

On n'oublie jamais son premier amour. Pour Peter Parker, il serait impossible d'oublier Gwen Stacy.

Gwen entre à l'Empire State University après avoir étudié à Standard High School, dont elle était évidemment la coqueluche. En arrivant à l'ESU, elle et son ami Harry Osborn, se lient d'amitié avec Flash Thompson. Ce dernier essaye de présenter Harry et Gwen à Peter, qui était au lycée avec lui, pendant leur premier cours de chimie. Mais Peter est soucieux et ne voit pas Flash lui faire signe. La populaire Gwen et le riche Harry n'apprécient guère d'être pris de haut par Peter qu'ils trouvent snob. Pour se venger, Harry fait rater l'expérience de Peter, ce qui ne laisse rien augurer de bon pour leurs relations à venir.

Mais Peter a bien trop à penser pour s'inquiéter des amis qu'il se fait ou pas. Sa tante, May Parker, se remet lentement d'un empoisonnement aux radiations ; et lui, il en est encore à lécher ses plaies après s'être battu contre Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter), l'Homme de Métal (Molten Man), le Pilleur (Looter), Mendel Stromm et le Bouffon Vert (Green Goblin). Qui plus est, il vient de rompre avec sa petite amie, Betty Brant.

Avec le temps, Peter se réconcilie avec Gwen, Harry et Flash. Ses amis ont beau penser qu'il n'est rien d'autre qu'un bûcheur, Gwen a l'intuition que Peter est bien plus intéressant qu'il n'y paraît.

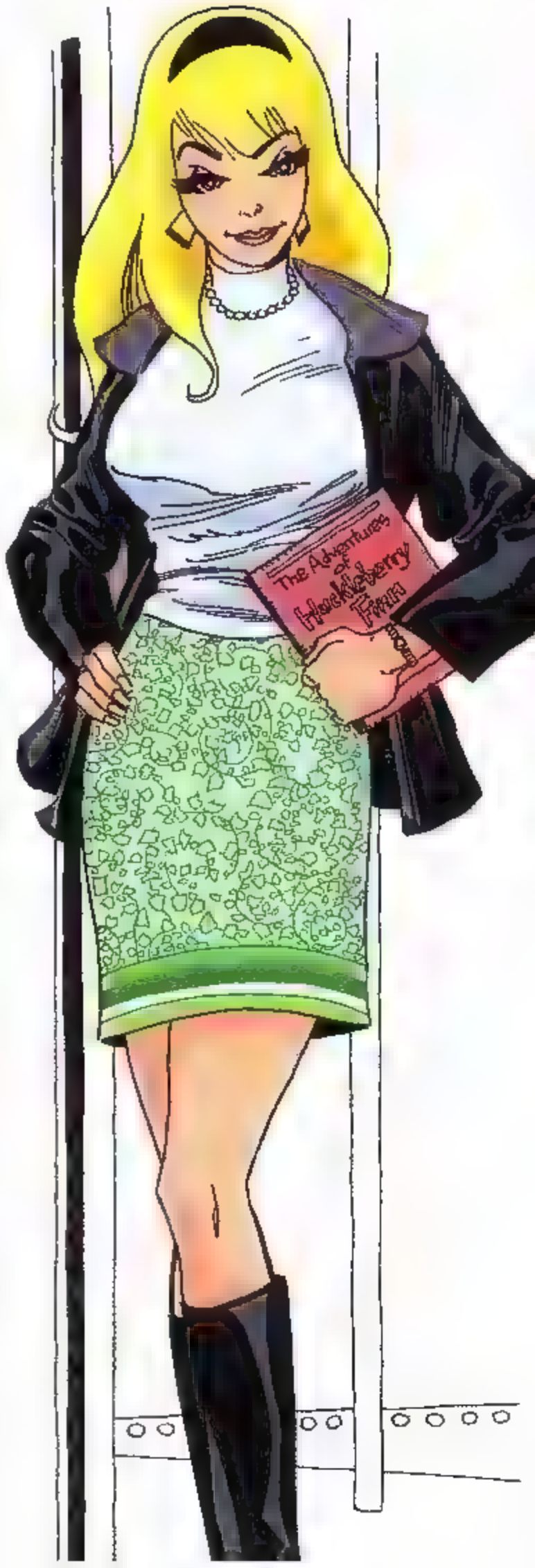
Les sentiments de Gwen commencent à changer le jour où Peter arrive à la fac sur sa nouvelle moto, ce qui les surprend beaucoup de la part de Peter, elle et les autres. Il vient de battre le Bouffon Vert, tous ses soucis semblent derrière lui : Peter est rayonnant. Gwen revient alors sur sa première opinion et s'aperçoit qu'elle est amoureuse de Peter – qui le lui rend bien

Leur amour naissant ne tarde pas à être mis à l'épreuve par l'arrivée de Mary Jane Watson, la magnifique nièce de l'amie de Tante May, Anna Watson. Mary Jane, qui espère devenir mannequin, se lie rapidement avec la bande de Peter et s'intéresse au jeune homme ce qui crée des tensions entre elle et Gwen. Mais Mary Jane est bien trop instable et libre pour donner son cœur à un seul garçon, alors que Gwen sait immédiatement qu'il est l'homme de sa vie. Le jeune couple cède bientôt à cet amour irrépressible.

Mais à cause des activités secrètes de Peter en tant que Spider-Man, il est évident que leur relation ne sera jamais facile. Rendez-vous manqués, absences inexpliquées, secrets qu'il ne peut révéler, tout cela concourt à faire de sa relation avec Gwen une suite de malentendus, de larmes et de réconciliations. Mais le père de Gwen, le capitaine Stacy (George Stacy), apprécie beaucoup Peter et fait tout son possible pour que les deux jeunes gens restent ensemble

Nom français :
GWEN STACY
Véritable nom :
Gwendolyn Stacy
Première apparition :
ASM #31 (1965) / Strange 29 (ma. 1972,

Taille : 1,68 m
Poids : 58 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blonds



Dessin : Tim Sale

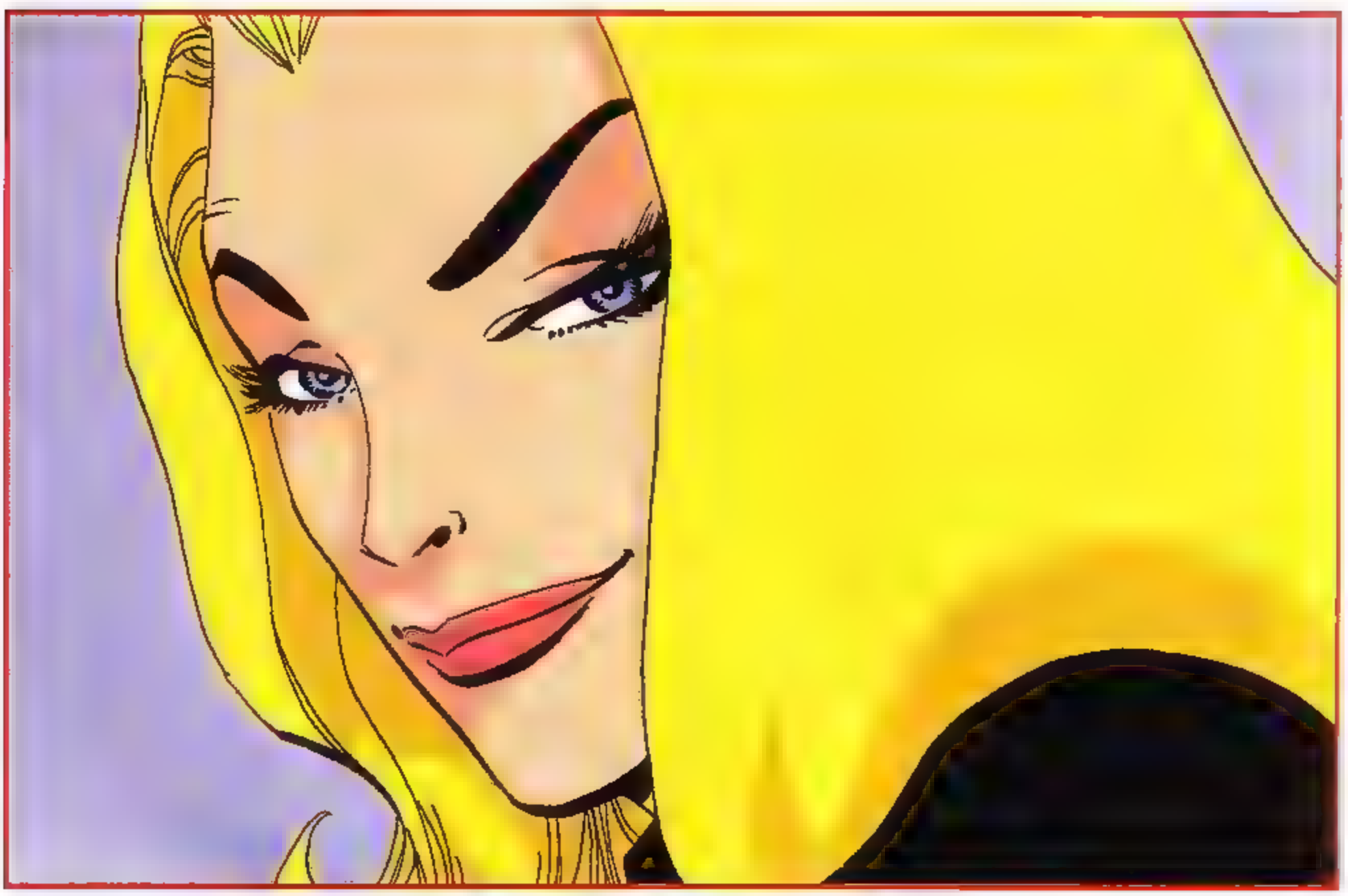
GWEN STACY

Malheureusement, George Stacy meurt pour protéger un enfant lors d'un affrontement entre Spider Man et le Dr Octopus (Dr. Octopus), et la jeune fille effondrée tient le héros pour responsable de cette tragédie. Malgré les pressions qui se font de plus en plus fortes, l'amour de Peter et Gwen résiste à tout. Ils se jurent qu'ils surmonteront n'importe quoi. N'importe quoi, peut-être, à part la fatalité

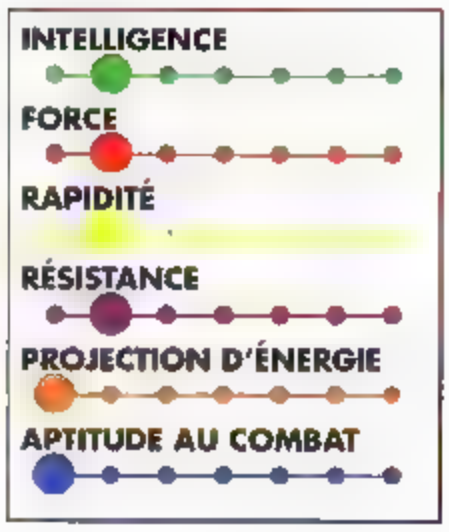
Depuis que Norman Osborn, le Bouffon Vert, a retrouvé la mémoire quant à la véritable identité de Peter, il brûle du désir de se venger de Spider Man. Frappant là où ça fait mal, le Bouffon enlève Gwen et la transporte en haut du pont de Brooklyn. Quand Spider Man arrive, il est horrifié de voir la femme qu'il aime entre les mains de son pire ennemi. Peter se jette dans la bataille, mais son courage ne suffit pas à empêcher Norman de pousser Gwen du haut du pont.

Dans une tentative désespérée de sauver l'amour de sa vie, Spider-Man lance une toile qui s'enroule autour de la cheville de Gwen. En la remontant, Spider-Man découvre qu'elle est déjà morte. Le Bouffon lui dit que la jeune fille a été tuée par le choc de la chute, mais Peter est tourmenté par des cauchemars dans lesquels il imagine qu'elle a été tuée par le rappel brutal de la toile. Il est hanté par l'idée qu'il aurait pu sauver Gwen s'il avait agi autrement.

Le Bouffon Vert a beau trouver la mort, empalé par son surf, lors de leur combat suivant, la douleur de Peter ne se calme pas pour autant. Son amour pour Gwen survit dans ses souvenirs et au fond de son cœur, même si celui qu'il éprouve pour Mary Jane est depuis longtemps devenu la force qui le guide dans la vie.



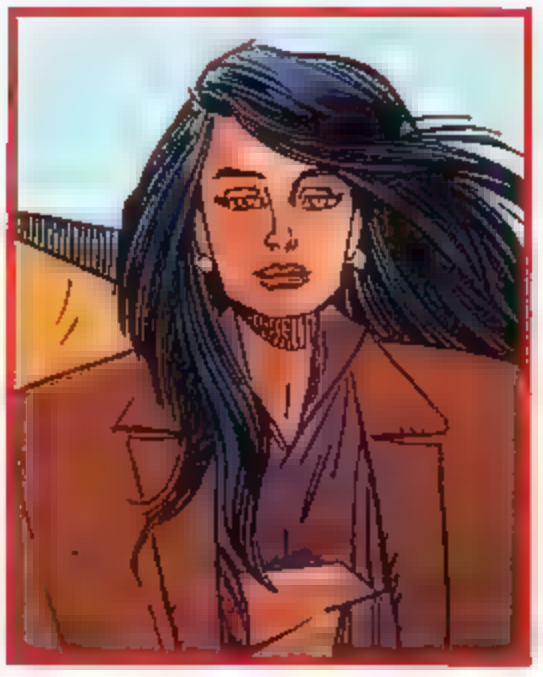
Desstn Tim Sale



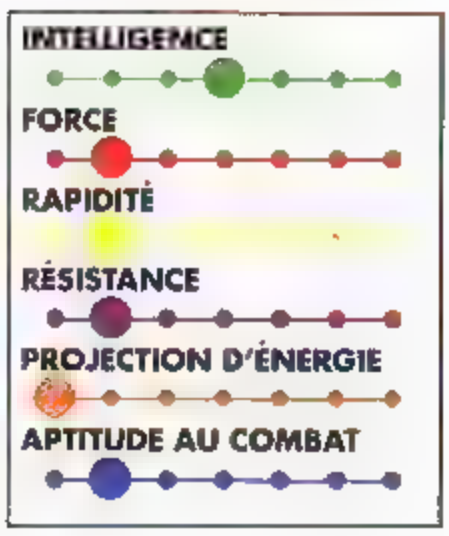
Nom français : JILL STACY
Véritable nom : Jill Stacy
Première apparition : *PPSM* #76 (1997) / Spider-Man 19 MF (août 1998)

Taille : 1,73 m
Poids : 61 kg

Cousine de Gwen Stacy, Jill arrive à New York avec son père Arthur Stacy et son frère Paul Stacy. Elle se lie d'amitié avec Peter Parker et Mary Jane Watson, et suit les mêmes cours que MJ à l'Empire State University. Quand elle cherche à comprendre comment s'est déroulée la mort de Gwen, Peter hésite et finit par lui donner sa version des faits. Jill manque d'être tuée un jour que la maison des Parker à Forest Hills est attaquée à l'initiative de Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin). Durant la période où l'on croit Mary Jane morte, Jill fait des avances à Peter, mais saura se mettre en retrait dès qu'on découvrira que MJ est vivante.



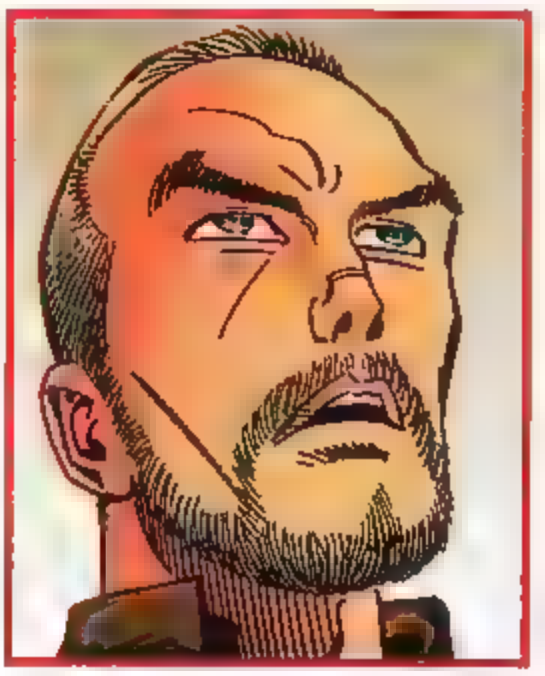
JILL STACY



Nom français : PAUL STACY
Véritable nom : Paul Stacy
Première apparition : *PPSM* #76 (1997) / Spider-Man 19 MF (août 1998)

Taille : 1,73 m
Poids : 63 kg

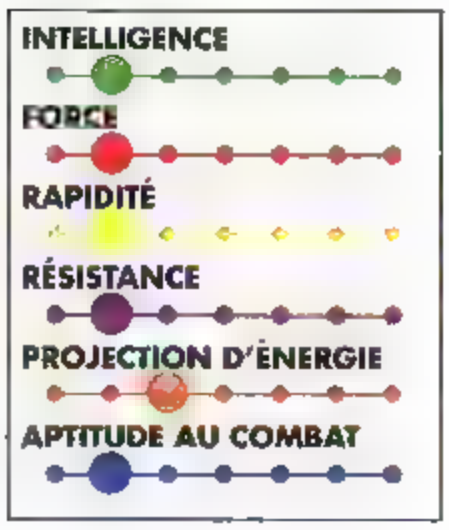
Brillant mais arrogant, Paul Stacy entre dans la vie de Peter car il devient son tuteur – à l'Empire State University. Paul en veut à Spider-Man, qu'il estime responsable de la mort de sa cousine bien-aimée, Gwen Stacy, et de son oncle George Stacy. Il rallie donc les Amis de l'humanité, un mouvement anti-mutants qui pense que Spider-Man est un mutant. Mais le cas d'un étudiant mutant, Robin vega, lui fait réviser ses positions et il quitte le mouvement. Donovan Zane, dirigeant des Amis, embauche alors le Shocker pour le tuer. Le Piégeur (Trapster) est de la partie et colle Paul et Spider-Man ensemble. Mais Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin) – qui tient à se venger lui-même de Spider-Man – force Zane à renoncer à son attaque.



PAUL STACY

POUVOIRS/ARMES

- Prescience
- Télépathie
- Lien mental avec Spider-Man
- Rayons explosifs d'origine psychique



Nom français : STALKER
Véritable nom : Non révélé
Première apparition : *PPSM* #10 (1999) / Spider-Man 10 (Vol. 2) MF (novembre 2000)

Taille : 1,82 m
Poids : 83 kg

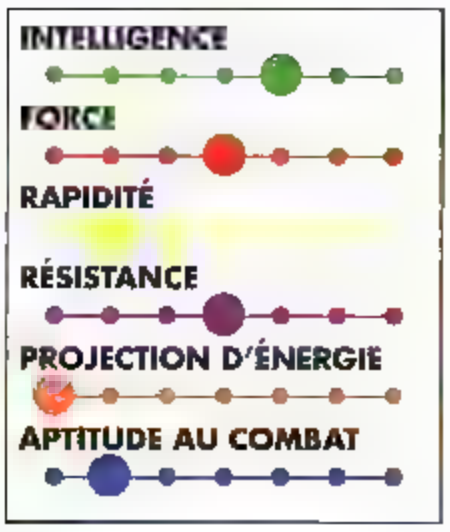
Un jour, Spider-Man sauve la vie d'un homme aux pouvoirs psychiques latents qui, au contact du lanceur de toile, acquiert ses souvenirs et établit un lien permanent et à sens unique avec le héros. Avec le temps, il devient obsédé par l'idée de remplacer Peter Parker en tant que Spider-Man. Il se met à harceler Mary Jane Watson, puis fait sauter un avion à bord duquel elle est censée se trouver – mais il l'a enlevée avant le décollage. Quand Spider-Man finit par retrouver Mary Jane, le "harceleur" l'attaque. Mais après avoir absorbé la conscience de Peter, il se rend compte qu'il n'est pas de taille à assumer de telles responsabilités. Il renonce donc à être Spider-Man et se fait apparemment exploser.

STALKER

MENDEL STROMM

Nom français :
MENDEL STROMM
Véritable nom :
Mendel Stromm
Première apparition :
ASM #37 1966) / Strange 35 (novembre 1972)

Taille : 1,75 m
Poids : 67 kg (11 kg sous la forme d'une tête cybernétique)
Yeux : Bleus
(œil cybernétique jaune)
Cheveux : Sans



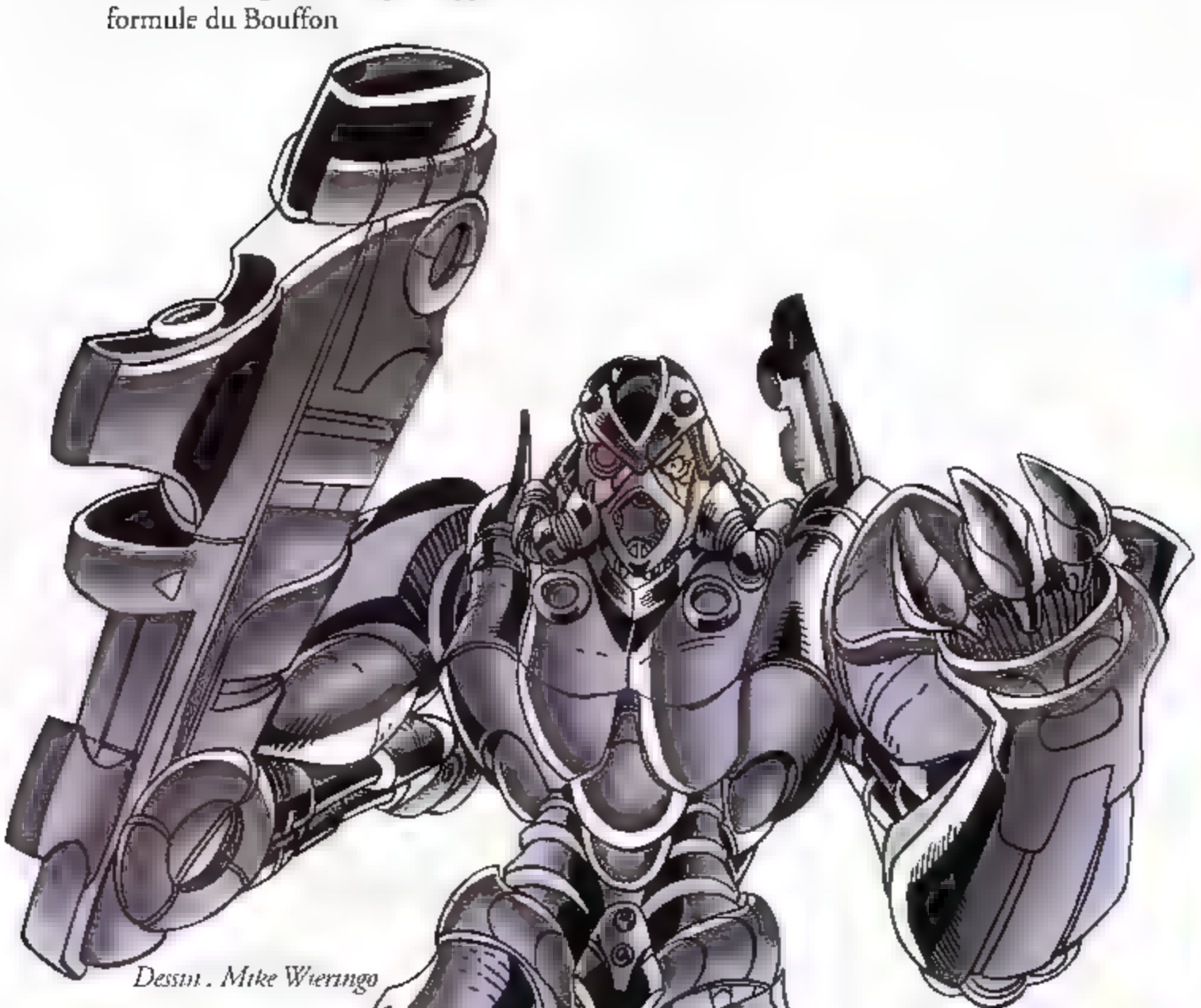
POUVOIRS/ ARMES

- Expert en robotique
- Capacité limitée à se régénérer après des blessures grâce à un prototype de la formule du Bouffon

Mendel Stromm et Norman Osborn sont associés jusqu au jour où Stromm est accusé de détourner des fonds et condamné à dix ans de réclusion. Stromm derrière les barreaux, c'est Osborn qui contrôle l'entreprise de recherches industrielles. Mais Stromm est innocent Osborn a piégé le professeur pour le dépouiller de ses inventions. À sa libération, Stromm construit deux robots et les envoie saccager le laboratoire d'Osborn. Plus tard, Spider-Man détruit les deux mécanoïdes et réussit à coincer Stromm. Avant que ce dernier puisse révéler qu'Osborn est le Bouffon Vert (Green Goblin), le sens d'araignée de Spider-Man l'avertit de la présence d'un sniper. Spider-Man se précipite à la fenêtre et l'assassin s'enfuit. Mais le choc d'avoir été si près de mourir est apparemment fatal à Stromm.

En fait, Stromm n'est pas mort. En testant sur lui-même le prototype de la formule du Bouffon, il a acquis les mêmes capacités de régénération qu'Osborn. Ce dernier s'en doute, fait déterrer le cadavre, le ramène à un semblant de vie et l'enferme dans un mécanisme géant faisant office d'armure de combat et qui le maintient en vie. En tant que Gaunt, Stromm travaille au service d'Osborn jusqu'à sa destruction dans un combat auquel participe Ben Reilly. Privé de son armure et d'une partie de ses souvenirs, Stromm regagne son laboratoire, où lui et les robots qui lui restent affrontent une dernière fois Spider-Man. Il est ensuite envoyé à Ravencroft (Ravencroft Institute), dont il s'évade pour construire le système robotique pensant ultime qui ne fera qu'un avec lui.

Pendant son sommeil, le système obéit à ses ordres dévoyés et retire ses membres puis son buste pour ne garder que la tête, reliée à un système qui la maintient en vie et à une interface cérébro-électrique. Dépassé, Stromm fait appel à Spider-Man et supplie le lanceur de toile de le tuer avant que sa création ne prenne le contrôle des données informatiques du monde entier. Avec l'aide de Shea Tinker, une amie hacker de Randy Robertson, Spider-Man réussit à placer Stromm en mode standby en attendant de trouver une solution plus durable.



Dessin : Mike Wieringo

Dessin : Steve Ditko

Dessin : Mark Buckingham

STEGRON

Nom français : STEGRON
Véritable nom : Dr Vincent Stegron
Première apparition : *MTU* #19 (1974) / Inédite en VF

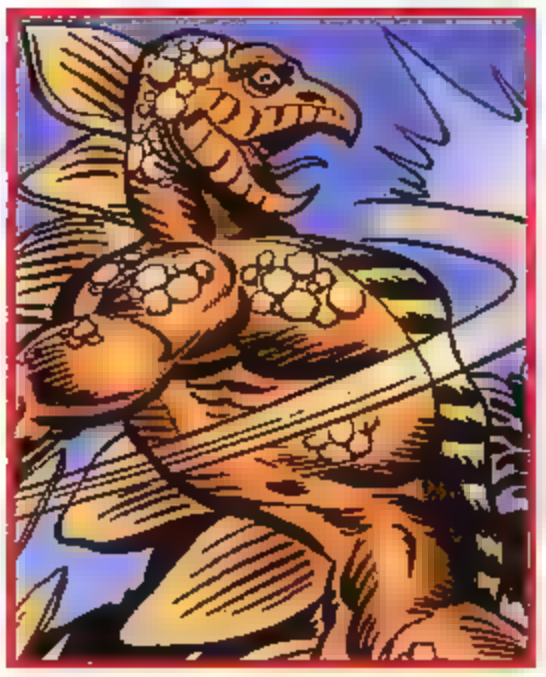
Taille : 1,87 m
Poids : 274 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force et vitesse surhumaines
- Queue préhensile
- Peau de dinosaure invulnérable aux balles
- Capable de contrôler les dinosaures

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Le Dr Vincent Stegron est embauché par le S.H.I.E.L.D. pour travailler avec le Dr Curt Connors à l'étude de l'ADN des dinosaures qui peuplent la Terre Sauvage. Stegron vole des échantillons de cellules et crée une variante du sérum du Lézard (Lizard) de Connors avec lequel il se transforme en un monstre ressemblant à un dinosaure. Alors qu'il attaque New York à la tête d'une armée de dinosaures de la Terre Sauvage, il doit affronter Spider-Man, Ka-Zar et la Panthère Noire – roi guerrier de la nation africaine du Wakanda. Stegron coule dans l'East River et se retrouve en animation suspendue. Il revient bien sûr et affronte ensuite Spider-Man à maintes reprises.



STUNNER

Nom français : STUNNER
Véritable nom : Angelina Brancale
Première apparition : *ASM* #397 (1995) / Strange 315 (mars 1996)

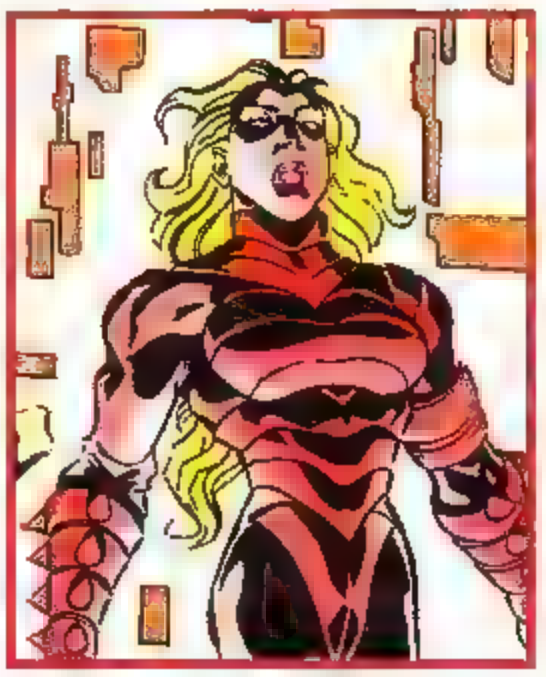
Taille : 1,70 m
Poids : 136 kg

POUVOIRS/ARMES

- Force, capacité à sauter, agilité et endurance surhumaines

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Choisie par le Dr Octopus (Dr. Octopus) et Carolyn Trainer (Dr. Carolyn Trainer) pour tester une technologie de réalité virtuelle, Angelina Brancale, qui est obèse, projette sa conscience dans le corps magnifique de Stunner. Octopus et elle tombent amoureux et elle aide le vilain à sauver Spider-Man, victime d'un virus chimique. Mais Kaine tue Octopus et Stunner décide de se venger. Quand les True Believers enlève le corps du Dr Octopus, le Dr Trainet fait appel à Stunner pour tenter de le récupérer. Le transfert de l'essence de Spider-Man à Octopus échoue, et Stunner offre sa propre force de vie. Octopus ressuscite mais le corps virtuel de Stunner est détruit.



STYX & STONE

Nom français : STYX & STONE
Véritable nom : Jacob Eichorn (Styx) et Gerald Stone (Stone)
Première apparition : *ASM* #309 (1988) / Strange 242 (février 1990)

Taille : Styx : 1,87 m / Stone : 1,73 m
Poids : Styx : 64 kg / Stone : 90 kg

POUVOIRS/ARMES

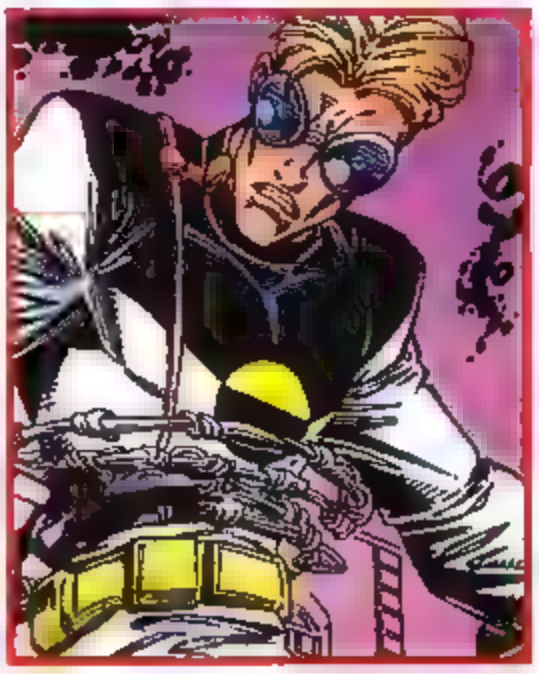
- Absorption de la force de vie d'autrui et dégradation des matières organiques par simple contact (Styx)
- Armure, véhicule trémie turbo et arsenal varié comprenant des boules de gaz et des rayons soniques et nova (Stone)

En cherchant un médicament pour guérir le cancer, le chercheur Gerald Stone fait une expérience sur Jacob Eichorn – un S.D.F. payé pour servir de cobaye – qui le fait muter et lui fait perdre la raison. Stone décide alors de veiller sur Eichorn – qui a adopté le nom de Styx maintenant qu'il a le pouvoir d'absorber les forces vitales de ceux qu'il touche. Les deux hommes deviennent des mercenaires au service de Jonathan Caesar et affrontent Spider-Man. Plus tard, ils affrontent Venom et Cardiac, mais décident de ne plus louer leurs services et de se consacrer au crime. Mais une fois encore, ils sont vaincus par Spider-Man.

SUNDOWN

Nom français : SUNDOWN
Véritable nom : David Patrick Lowell
Première apparition : *UTOS Annual 1997* / Marvel Top 7 (juillet 1998)

Taille : 1,90 m
Poids : 101 kg



Chercheur dans le laboratoire Osborn, filiale de Oscorp, tout ce que désire vraiment David Lowell, c'est pouvoir s'occuper de ses plantes et apprendre à sa jeune voisine, Mary Kelleher, à en faire autant. Au lieu de quoi, quand Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin), coupe les fonds pour ses recherches sur la "photogenèse", il se fait muter. Perdu et en colère, Sundown affronte – et manque de vaincre – les héros de New York qui se sont tous associés pour en venir à bout. Il finit par se rendre après avoir involontairement blessé Mary. Il est libéré sur parole quelques années plus tard. Grâce à Spider-Man, il échappe à l'emprise de Lucky Lobo et prend un nouveau départ dans la vie.

POUVOIRS/ARMES

• Absorption de la lumière et de la chaleur, ce qui lui confère d'immenses pouvoirs comme la force, la capacité de grandir, de voler et de projeter des rayons d'énergie

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

SUPER-SKRULL

Nom français : SUPER-SKRULL
Véritable nom : Kl'rt
Première apparition : *FF* #18 (1963) / Fantask 7 (août 1969)

Taille : 1,83 m
Poids : 264 kg

Doté par les scientifiques de son monde extraterrestre des pouvoirs amplifiés des Fantastiques (Fantastic Four) – plus l'hypnose –, le Super-Skrull tente à de multiples reprises d'anéantir la famille de héros la plus célèbre du monde pour le compte de l'empire skrull. Au cours de ses missions, il affronte d'autres êtres aux pouvoirs surhumains comme Spider-Man, qui le bat avec l'aide de Ms. Marvel. Les deux héros l'enferment dans la ceinture de radiations de Van Allen qui entoure la Terre. Il en sortira des années plus tard. Super-Skrull sera également atteint de l'équivalent alien de la leucémie.

POUVOIRS/ARMES

• Force surhumaine, vol, invisibilité, élasticité, rayons brûlants
• Hypnose
• Métamorphe

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

SWARM

Nom français : L'ESSAIM
Véritable nom : Fritz Von Meyer
Première apparition : *Champions* #14 (1977) / Titans 17 (novembre 1978)

Taille : 1,95 m
Poids : Indéterminé

Ancien scientifique nazi, Frizt Von Meyer se réfugie en Amérique du Sud après la Seconde Guerre mondiale et se met à étudier les abeilles tueuses. Alors qu'il tente de contrôler les insectes avec un rayon psionique, l'essaim devenu fou le consume. Pourtant, il en est le maître. L'Essaim tente à maintes reprises de conquérir le monde, mais il est vaincu par des héros tels que les Champions de Los Angeles, les Secret Defenders ou encore Spider-Man. Pour ce faire, ce dernier emploie notamment de la toile enduite de répulsif pour abeilles ou s'arrange pour rompre le lien psychique entre Von Meyer et l'essaim.

POUVOIRS/ARMES

• Corps constitué de centaines de milliers d'abeilles
• Vole
• Immunisé contre les agressions conventionnelles

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

SYMBIOTE

En découvrant notre univers – et ignorant ce que c'est que vouloir – l'être suprêmement puissant connu sous le nom de Beyonder est curieux d'observer le desir tel qu'il se manifeste chez les habitants de la Terre. Il crée une planète, y rassemble les héros et vilains les plus puissants et les oblige à se battre pour satisfaire leurs besoins. Dans une forteresse extraterrestre se trouvant sur cette fameuse planète, Spider-Man trouve une machine qui, pense-t-il, va l'aider à remplacer son costume endommagé. De l'appareil sort une substance noire qui s'étend le long de son bras, recouvre son corps et se transforme en un costume noir. Spider-Man découvre bientôt que le costume possède le pouvoir de générer de la toile. À son retour sur Terre, il s'aperçoit qu'il peut aussi changer d'apparence et imiter des vêtements plus passe-partout. À l'insu de Peter, pendant son sommeil, le costume prend possession de son corps et patrouille dans la ville sous l'aspect de Spider-Man. En se réveillant le matin, Peter se sent fatigué ; ses nuits de "sommeil" ne lui permettent pas de récupérer.

Inquiet des effets secondaires que produit son étrange costume, Spider-Man va trouver Red Richards des Fantastiques (Fantastic Four), qui découvre que le costume est en fait un organisme vivant. Red Richards ne réussit à l'arracher à Peter qu'après avoir compris qu'il est sensible au feu et à certaines ondes sonores. Il l'enferme dans un caisson hermétique dont le Symbiote réussit néanmoins à s'échapper pour partir à la recherche de nouveaux hôtes. Mais aucun ne s'avère aussi satisfaisant que la force vitale de Spider-Man. Le Symbiote rejoint donc l'appartement de Peter et refusionne avec lui. Spider-Man réussit à l'attirer jusque dans le clocher d'une église ou le son des cloches oblige le Symbiote à se séparer de lui. Ce dernier s'échappe et trouve un nouvel hôte dans la personne d'Eddie Brock. Ensemble, ils forment la dangereuse créature Venom.

On apprendra plus tard que le Symbiote appartient à une race de "sangsues" extraterrestre qui se répand par ce moyen à travers toutes les galaxies. Le Symbiote de Spider-Man puis Eddie Brock est un individu particulièrement virulent rejeté par ses congénères parce qu'il choisit de fusionner avec son hôte plutôt que de le détruire.

Nom français :
LE SYMBIOTE
Véritable nom :
Inapplicable
Première apparition :
MSHSW #8 (1984) / *Spidey* 73 (février 1986)

Taille : Inapplicable
Poids : 11 kg
Yeux : Inapplicable
Cheveux : Inapplicable

POUVOIRS/ ARMES

- Modifie son apparence
- Peut utiliser son corps comme une arme
- Protège son hôte

Dessin : John Romita Jr

TARANTULA

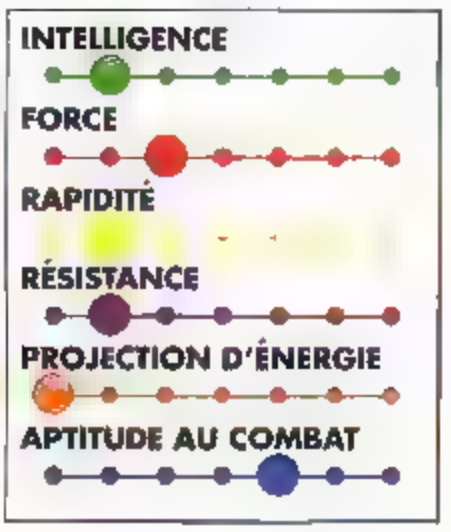
Nom français : LA TARENTULE
Véritable nom : Anton Miguel Rodriguez
Première apparition : *ASM* #134 (1964) / Strange 109 (janvier 1979)

Taille : 1,84 m
Poids : 83 kg

Anton Miguel Rodriguez est un révolutionnaire qui se bat pour libérer son pays, le Delvadia (en Amérique du Sud) de la dictature qui y règne. C'est pour servir la révolution que Rodriguez détruit, kidnappe et vole, mais il est clair qu'il prend plaisir à ces activités. La gratuité de la violence dont il fait usage sans discernement devient insupportable à ses compagnons d'armes, qui le rejettent. Rodriguez est alors accueilli à bras ouverts par le pouvoir dictatorial qui s'empresse de le doter d'un costume aux éperons empoisonnés et d'en faire la Tarentule. Mais il tue un officier parce que ce dernier lui interdit de battre un prisonnier à mort et se retrouve cette fois coupé de tous ses anciens alliés

POUVOIRS/ARMES

- Force et techniques de combat hors du commun
- Griffes et éperons rétractiles empoisonnés



Rodriguez part alors pour les États-Unis et se lance dans une carrière criminelle. Sa première action consiste à attaquer un navire pour y dévaliser, voire kidnapper, les passagers. Il se trouve que Peter Parker voyage par hasard sur le bateau ainsi que le Punisher, qui lui, est sur les traces de la Tarentule. Ce dernier réussit à s'enfuir en emportant les objets de valeur des passagers, mais Spider-Man et le Punisher l'empêchent de mettre ses plans d'enlèvement à exécution. Après quoi, ils le poursuivent et le capturent. En prison, la Tarentule réussit à se fabriquer d'autres bottes à éperons et à s'évader avec l'aide du Chacal (Jackal). En échange, il aide ce dernier à persécuter et à tenter de tuer Spider-Man. Après la mort du Chacal (apparemment), la Tarentule s'associe avec le tueur professionnel Señor Suerte, mais ils sont vaincus par Captain America. Plus tard, il est embauché par Luminex (Lightmaster) qui cherche à l'associer, sans succès, à Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter) pour réaliser une série de rapts.

Après s'être une nouvelle fois fait battre par Spider-Man, la Tarentule accepte de subir une expérience destinée à reproduire les pouvoirs de son ennemi. Mais Feu Follet (Will O' the Wisp) interrompt l'expérience, et Anton se retrouve transformé en une créature à huit pattes à l'intelligence limitée. De désespoir, la Tarentule se jette au devant des balles de la police. Sa fille hérite de son costume et de ses accessoires et est tuée par le Maître de Corvée (Taskmaster) lors de sa première et unique "sortie".

TARANTULA II

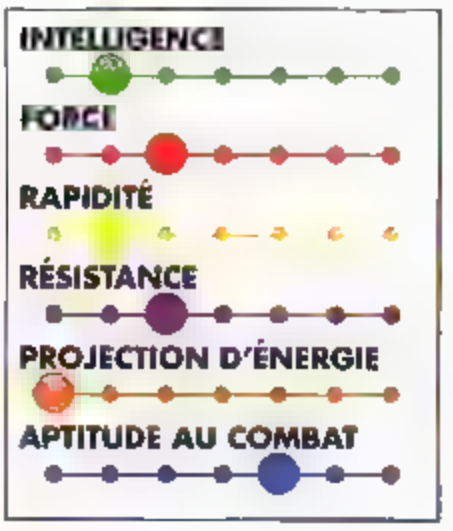
Nom français : LA TARENTULE II
Véritable nom : Luis Alvarez
Première apparition : *WSM* #36 (1988) / Inédite en VF

Taille : 1,87 m
Poids : 85,5 kg

Après la mort d'Anton Rodriguez, le gouvernement de Delvadia embauche Luis Alvarez. Tout aussi assoiffé de sang, Alvarez possède également une force augmentée grâce à une imitation du sérum du Super-Soldat fournie par Crâne Rouge (Red Skull). Alvarez est envoyé aux États-Unis pour y tuer les réfugiés politiques du Delvadia ainsi que Spider-Man pour sa responsabilité dans la mort d'Anton Rodriguez (Tarantula). John Walker, le Captain America de l'époque, se laisse piéger, et s'associe à la Tarentule contre Spider-Man, mais il comprend la supercherie à temps pour éviter le pire. Alvarez est ensuite capturé et jugé par le Jury. Plusieurs de ses anciennes victimes viennent témoigner et la dernière recrue de l'équipe, Wysper, l'exécute sommairement.

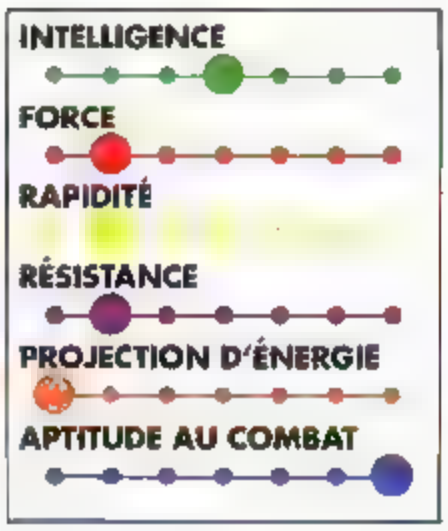
POUVOIRS/ARMES

- Force et techniques de combat hors du commun
- Griffes et éperons rétractiles empoisonnés



POUVOIRS/ARMES

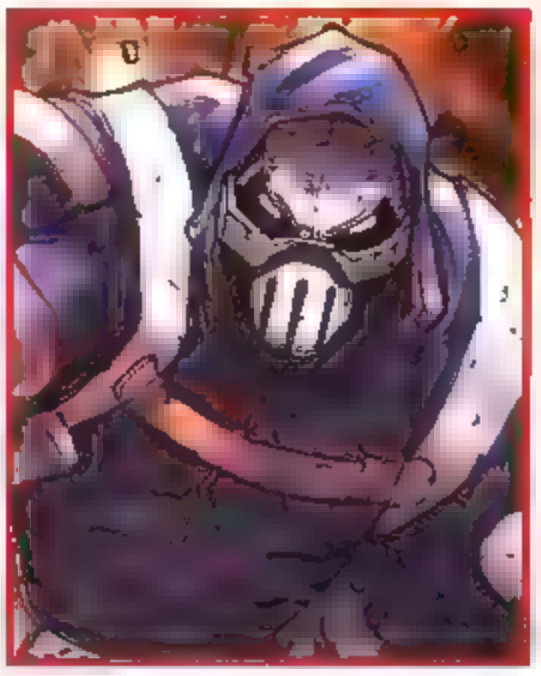
• Imite les capacités des autres



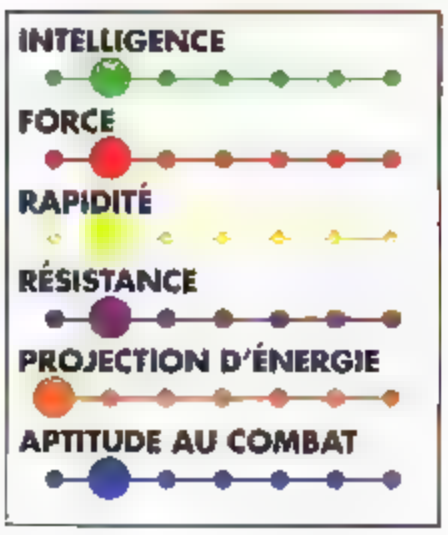
Nom français : LE MAÎTRE DE CORVÉE
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *Avengers* #195 (1980) / Les Vengeurs 11 (octobre 1983)

Taille : 1,87 m
Poids : 99 kg

Grâce à son pouvoir d'imiter à la perfection les techniques de combat qu'il observe, le Maître de Corvée est un expert dans ce domaine. Non seulement il loue ses services comme homme de main, mais il entraîne les hommes de main d'autres criminels en leur apprenant à contrer les super-héros qu'il a étudiés. Parmi ses élèves, on compte les Evil Versions · Bloodspider, Deathshield et Jagged Bow. Le Maître de Corvée affronte Spider-Man à maintes reprises, s'attaquant souvent au lanceur de toile associé à d'autres héros. En échange d'une réduction de peine, le Maître de Corvée accepte d'entraîner John Walker pour qu'il remplace Captain America. Mis en prison de nombreuses fois, le Maître de Corvée est en ce moment en cavale.



TASKMASTER



Nom français : TEACHER
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *WSM* #40 (1988) / Spécial Strange 66 (janvier 1990)

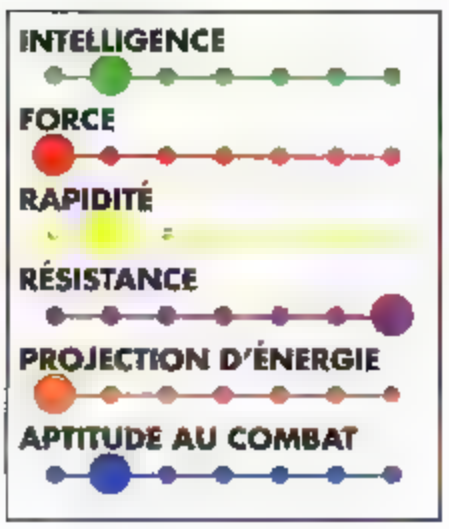
Taille : 1,63 m
Poids : 61 kg

Escroc consommé, le Teacher forme les Students of Love – une secte qui promet la paix et l'harmonie à ses membres, mais qui, en fait, leur fait subir un lavage de cerveau pour les soumettre. Chaque nouveau membre doit faire don de ce qu'il possède à la secte. Betty Brant est victime des manipulations de cette organisation peu après la mort de son mari, Ned Leeds, mais Flash Thompson et Spider-Man se portent à son secours et la déconditionnent avec l'aide du révérend Tolliver. À cette occasion, l'acolyte le plus violent du Teacher, le pyromane Brother Bruce met le feu. Lui et le Teacher périssent dans les flammes.

TEACHER

POUVOIRS/ARMES

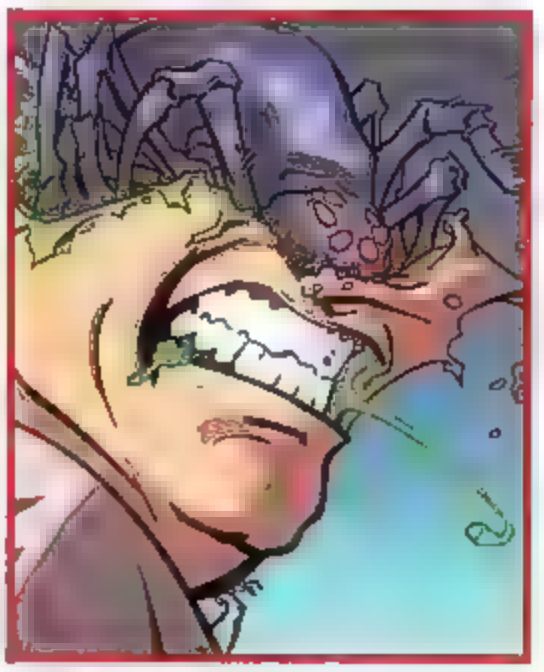
• Passe d'un hôte à l'autre
• Corps creux rempli d'araignées
• Morsure paralysante



Nom français : THOUSAND
Véritable nom : Carl King
Première apparition : *SMTW* #1 (2001) / Spider-Man Hors Série 7 (juillet 2002)

Taille : Variable
Poids : Variable

Carl King persécute Peter Parker au lycée Midtown High School. Témoin de la scène où l'araignée pique Peter (ce qui va aboutir à sa transformation en Spider-Man), Carl suit son camarade de classe et découvre son secret. Fou d'envie, Carl fait demi-tour et mange la fameuse araignée. Il se retrouve transformé en une colonie d'araignées qui dévorent son corps de l'intérieur. La jalousie de Carl se transforme en haine ; passant d'un hôte à l'autre, il devient de plus en plus puissant avec les années. Il finit par affronter Peter et tente de l'absorber mais est électrocuté. Une seule araignée survit – ce qui suffirait pour que tout recommence, mais un passant l'écrase sans le vouloir.

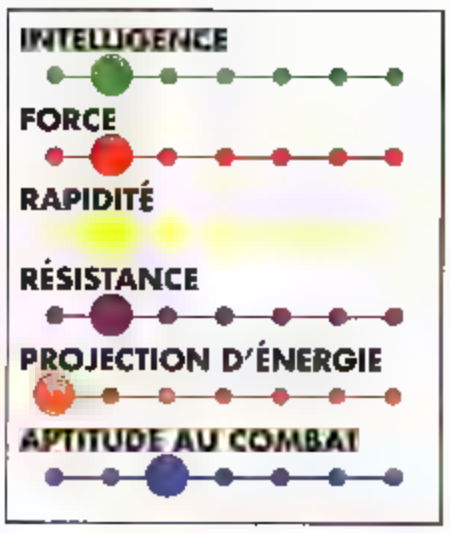


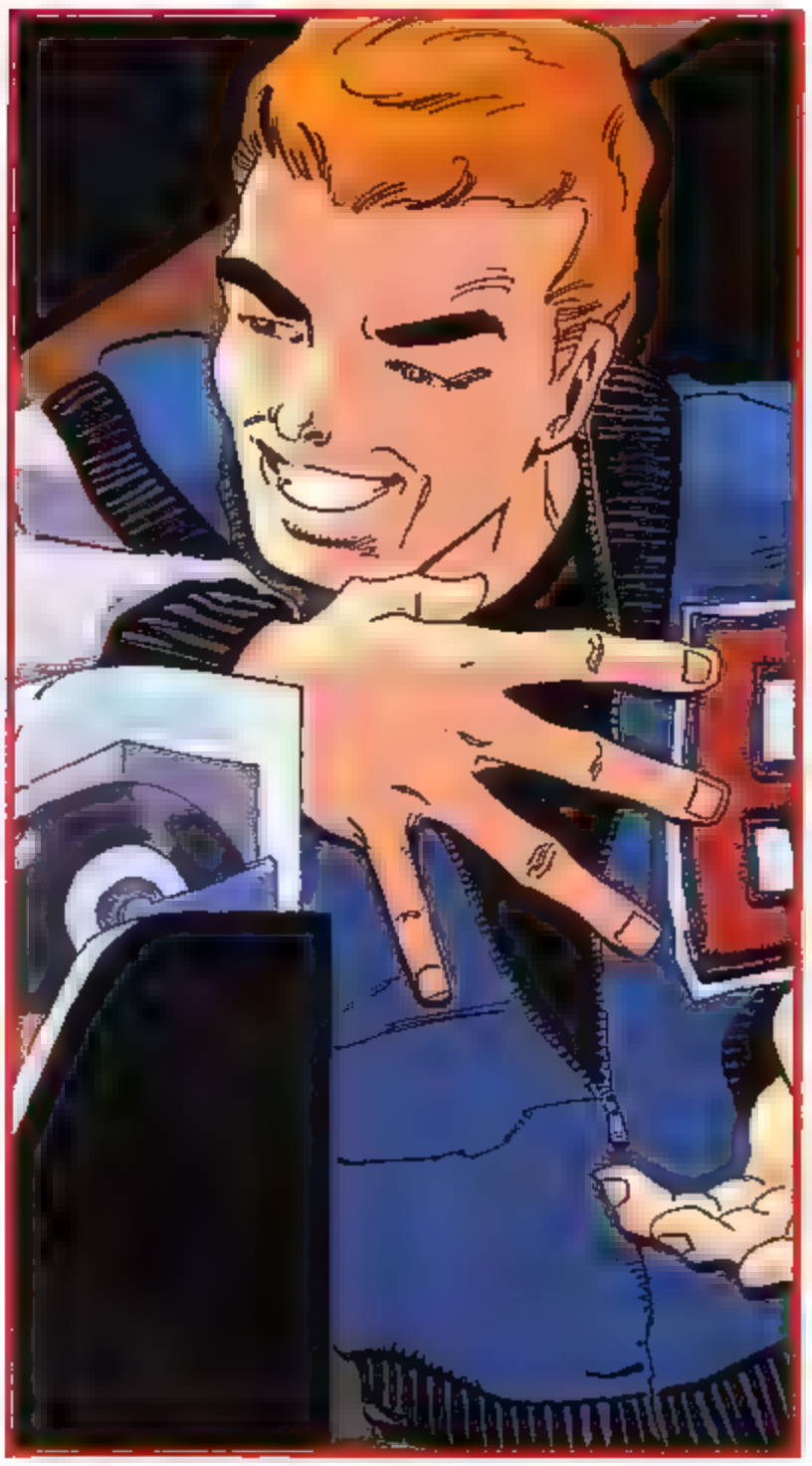
THOUSAND

FLASH THOMPSON

Nom français :
FLASH THOMPSON
Véritable nom : Eugene "Flash" Thompson
Première apparition :
AF #15 (1962) / Strange Spécial Origines 133 (janvier 1981)

Taille : 1,87 m
Poids : 83 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blond-Roux





Dessin : Tim Sale

A Midtown High School, Flash Thompson est la star du lycée. Joueur de football américain prometteur, Flash a confiance en lui, il est populaire et tous l'envient. Alors que Peter Parker protège son secret en prétendant désapprouver ce que fait Spider-Man, Flash est un ardent défenseur du lanceur de toile et crée un fan club en son honneur.

Quand il comprend que sa petite amie, Liz Allan (Liz Osborn), en pince pour Peter Parker, Flash est très surpris et ne cesse de défier son rival. Un de leurs professeurs leur suggère alors de régler l'affaire sur un ring. Tous deux acceptent. Comme il craint d'éventer son secret en battant cet adversaire théoriquement plus fort que lui, Peter est un peu réticent. Mais Flash se distrait un instant et le hasard veut que le coup de Peter l'atteigne juste à ce moment-là. Pour les spectateurs, Flash est victime d'un coup bas, mais curieusement, ce dernier le respecte.

Leur diplôme en poche, Flash et Peter se retrouvent tous deux à l'Empire State University. Liz ayant déménagé, Flash finit par trouver Peter sympathique et les deux jeunes étudiants deviennent même amis. Ils font partie d'une petite bande qui comprend aussi Gwen Stacy, Harry Osborn et Mary Jane Watson — qui se réunit souvent au Coffee Bean en dehors des cours. Plus tard, Flash s'engage dans l'armée et est envoyé en Asie du Sud-Est. Là-bas, il tombe amoureux d'une jeune fille, Sha Shan, qui viendra aux États-Unis et s'intégrera au cercle d'amis de Flash. Après leur séparation, Flash a une aventure avec Betty Brant, la femme de Ned Leeds. Un jour, à la télévision, Flash traite le Super-Bouffon (Hobgoblin) de lâche. Pour se venger, Roderick Kingsley le fait passer pour le vilain. Il faudra attendre que des témoins assistent à une scène où Flash aide Spider-Man à vaincre le vrai Super-Bouffon pour que sa réputation soit lavée.

Après l'université, la roue tourne pour Flash. Blessé au bras pendant l'affrontement contre le Super-Bouffon, il voit sa carrière de footballeur compromise, et sa relation avec Betty devient difficile après la mort du mari de la jeune femme. Flash passe d'un petit boulot à l'autre et ne tarde pas à sombrer dans l'alcoolisme, comme son père, qui était un homme très populaire, mais qui buvait en cachette et était très violent en famille. Flash est au bord du précipice. C'est alors que Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin), lui offre du travail et fait tout pour détruire le respect que Flash a pour Spider-Man. Voyant que son plan a échoué, Norman met en scène un accident en s'arrangeant pour faire croire que Flash avait bu. Tout cela dans le but de faire du mal à Spider-Man. Suite à cet accident, Flash est dans le coma. Ses amis l'entourent beaucoup, mais seul l'avenir dira s'il en sortira un jour.

TINKERER

Le Bricoleur est aussi doué pour inventer et construire des appareils mécaniques ou électriques que peuvent l'être Red Richards des Fantastiques (Fantastic Four) ou Iron Man des Vengeurs (Avengers). Mais si ces derniers consacrent leurs immenses talents à la protection de l'humanité, le Bricoleur utilise les siens principalement pour gonfler son compte bancaire – et accessoirement pour se venger.

Le Bricoleur a créé une myriade de gadgets et d'armes tels que l'Acidroïde de la Maggia et l'exoquelette de Hammerhead – en plus d'inventions utilisées par le Scarabée (Beetle), le Super-Bouffon (Hobgoblin), Big Wheel, le Scorpion et la Chatte Noire (Black Cat). Le Bricoleur gagne de l'argent en vendant ses inventions et participe rarement aux actions criminelles violentes.

Pourtant, le Bricoleur a l'honneur de faire partie des tout premiers vilains que Spider-Man a affrontés. Peter Parker tombe un jour sur le Bricoleur dans sa "boutique". Grâce à son sens d'araignée, il comprend que le Bricoleur et ses assistants extraterrestres sont en train de modifier des appareils radio afin de percer les secrets de personnalités importantes du gouvernement et du monde de l'industrie.

L'invasion de la planète échoue mais quand Spider-Man essaie de capturer les extraterrestres, il se retrouve en tout et pour tout avec un masque en caoutchouc du Bricoleur. Ce n'est que des années plus tard que Spider-Man découvrira la vérité : le Bricoleur et son principal assistant, Quentin Beck alias Mystério (Mysterio), volent ces secrets dans un but strictement lucratif et personnel. En fait, les déguisements d'extraterrestres n'étaient qu'une ruse – semble-t-il efficace – destinée à brouiller les pistes.

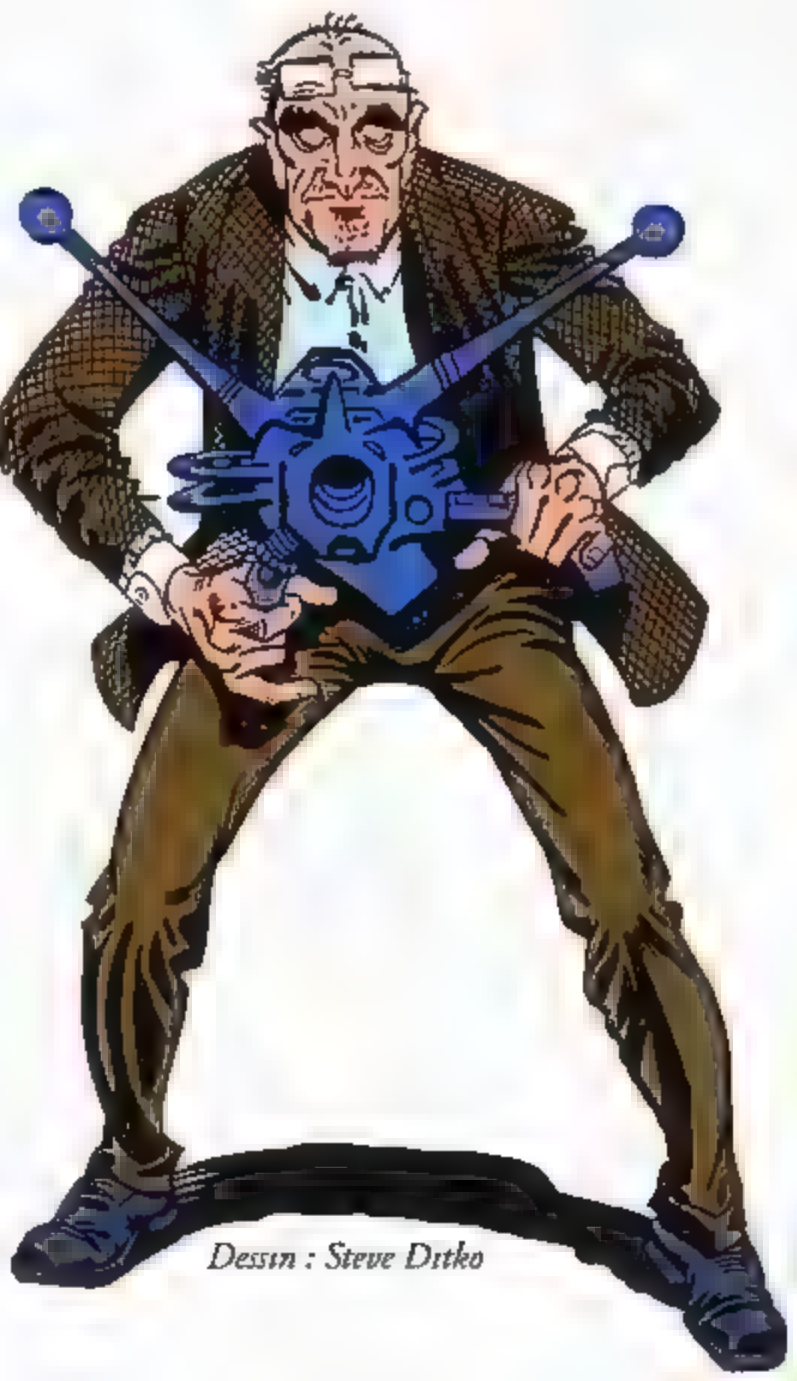
Après avoir sans succès tenté de se venger de Spider-Man, le Bricoleur revient à des méthodes opérationnelles éprouvées ; à savoir vendre des armes et de l'équipement et laisser les autres faire le sale boulot – jusqu'au jour où des criminels assassinent son fils, Rick Mason. Phineas cherche à se venger de l'avocat véreux, Michael Hart – devenu un juge respecté –, qui a contribué à faire acquitter un des assassins de son fils. Il espère trouver dans son appartement des documents compromettants qu'il pourra remettre à la presse. Mais Hart et sa femme rentrent plus tôt que prévu chez eux et, pris de panique, Phineas tue accidentellement Alice Hart et tire sur Michael. Le Bricoleur, qui n'est pas un assassin, ramène Hart à la vie. Après son passage dans l'au-delà, ce dernier se retrouve doté d'étranges pouvoirs surnaturels. Sous le nom du Juge, il ne peut résister au désir de racheter ses propres erreurs en punissant les coupables avec l'aide d'un Bricoleur bourrelé de remords. Après avoir passé sa vie à fabriquer des armes, le Bricoleur s'est enfin trouvé un but, une cause pour remplir les quelques années de solitude qui lui restent à vivre.

Nom français :
LE BRICOLEUR
Véritable nom :
Phineas Mason
Première apparition :
ASM #2 (1963) / Fantask 6 (juillet 1969)

Taille : 1,70 m
Poids : 79 kg
Yeux : Gris
Cheveux : Blancs

POUVOIRS/ ARMES

• Inventeur d'une quantité d'appareils dangereux ou pas
• "Toy", un robot humanoïde qui le protège et l'assiste



Dessin : Steve Ditko

TOMBSTONE

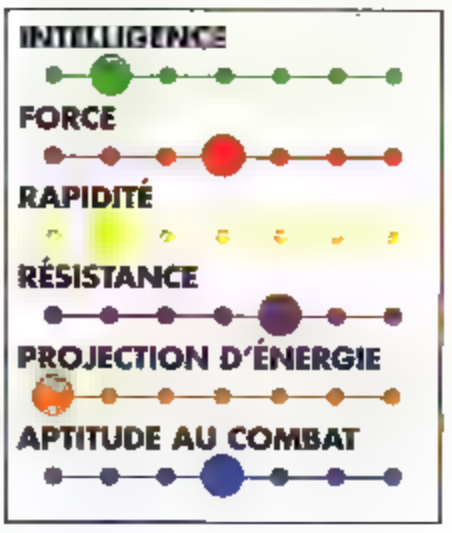
Nom français :
TOMBSTONE
Véritable nom :
Lonnie Thompson Lincoln
Première apparition :
WSM #36 (1988) / Inédite en VF

Taille : 2 m
Poids : 97 kg
Yeux : Roses
Cheveux : Blancs

Ironie de la vie, Lonnie Thompson Lincoln est le seul afro américain albinos de Harlem. Persécuté sans pitié à cause de son apparence inhabituelle, il finit par réagir aux provocations avec une violence et une cruauté choquantes. Seul son camarade d'école, **Joseph "Robbie" Robertson**, considère Lonnie autrement que comme un voyou brutal. Leur amitié durera jusqu'au jour où Robbie écrit pour le journal de l'école un article sur le comportement criminel de Lonnie. Article que Tombstone l'empêchera par la menace de faire paraître.

Après le lycée, Robbie devenu journaliste professionnel assiste à un meurtre que commet Tombstone. Terrifié, Robertson garde le silence sur ce meurtre pendant vingt ans, mais sa conscience le torture et il finit par parler. Tombstone est condamné et Robbie ne tarde pas à le rejoindre derrière les barreaux – condamné pour dissimulation de preuves par un juge soudoyé par le Caïd (**Kingpin**). En prison, Tombstone mène à Robbie une vie infernale et quand il s'évade, il oblige son ancien ami à le suivre. Pendant leur cavale, Tombstone menace une famille innocente. Révolté par la cruauté sans borne de Tombstone, Robbie blesse Lonnie avec une fourche. Il est amnistié pour ses crimes et se croit enfin débarrassé de Tombstone. Ce dernier rentre à New York où il travaille pour **Hammerhead** comme homme de main. Un jour qu'il cherche à se venger de Robertson, Tombstone est blessé et se réfugie dans une pièce remplie de Diox 3, un conservateur végétal expérimental. L'exposition à ce produit chimique lui confère une force exceptionnelle, une peau imperméable et des réflexes ultra rapides.

Victime d'une crise cardiaque lors d'un braquage de banque, Tombstone est renvoyé à la Cage, une prison spéciale pour super-vilains. Affaibli par sa maladie cardiaque, Tombstone est incapable de se défendre contre les agressions du Kangourou II (**Kangaroo II**). Pour se protéger, Tombstone fait alliance avec une équipe de vilains de moindre envergure – la Tâche (**Spot**), **Hypno-Hustler**, Roller Skater (**Rocket Racer**) et Big Ben ce qui lui permet de tenir jusqu'à ce qu'on lui fasse un pontage cardiaque. Peu après son opération, Tombstone s'évade avec la complicité de la Tâche, qu'il tue dès qu'il n'a plus besoin de lui, ce qui prouve que son cœur est aussi dur que jamais.



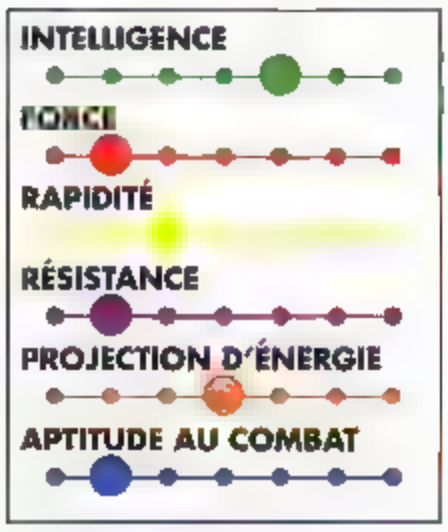
POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Peau imperméable
- Réflexes rapides comme l'éclair

Dessin : Gregg Schigiel

POUVOIRS/ARMES

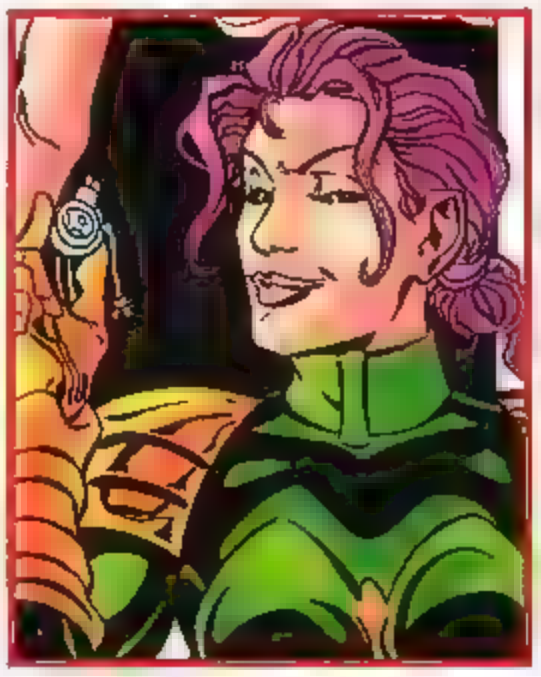
- Armes du Dr Octopus
- Implants cérébraux lui donnant accès au net
- Champ de force personnel
- Armure de combat



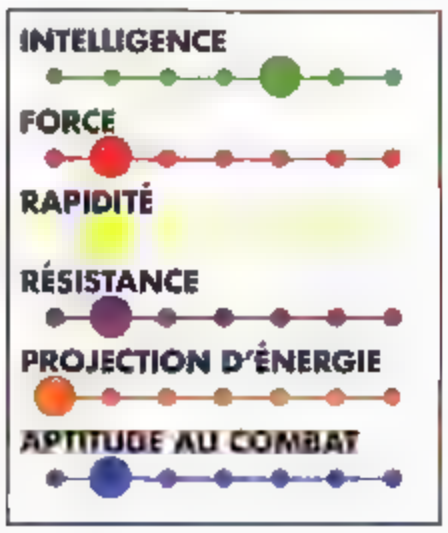
Nom français : DR CAROLYN TRAINER
Véritable nom : Dr Carolyn Trainer
Première apparition : *ASM* #1 (1995) / Spider-Man 1 (Vol. 2) MF (février 2000)

Taille : 1,75 m
Poids : 63 kg

Fille de Seward Trainer (Dr. Seward Trainer), Carolyn Trainer – qui voue une admiration sans borne à son professeur, le Dr Octopus (Doctor Octopus) – est experte en matière de réalité virtuelle. Avec l'aide d'Octopus, elle donne naissance à Stunner et travaille sur une arme puissante utilisant la projection virtuelle. Octopus est tué avant que la construction de l'arme ne soit achevée et Carolyn endosse son identité tout en conservant la conscience d'Octopus sous la forme du Master Programmer. En tant que Dr Octopus, Carolyn affronte Ben Reilly, Spider-Man et son père, qu'elle méprise. Quand le corps d'Octopus est volé dans le but de le ressusciter et d'en faire un esclave, elle reconnecte l'esprit et l'enveloppe d'Octopus. Elle redevient ensuite son assistante.



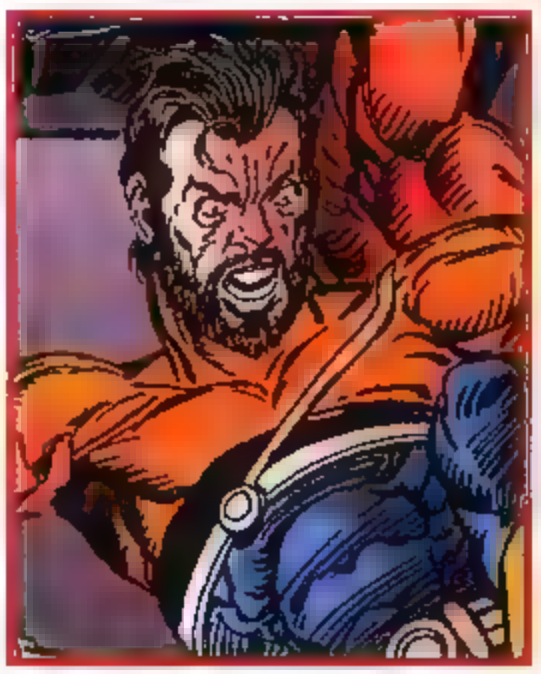
DR. CAROLYN TRAINER



Nom français : DR SEWARD TRAINER
Véritable nom : Dr Seward Trainer
Première apparition : *PPSM* #54 (1995) / Spider-Man 19 (avril 1996)

Taille : 1,75 m
Poids : 90 kg

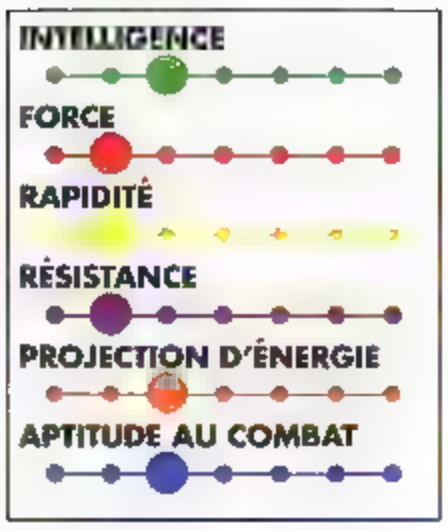
Employé du Maître de l'Évolution (High Evolutionary), le généticien Seward Trainer est chargé d'espionner les expériences de clonage du Chacal (Jackal). Sous la pression des Scriers, qui travaillent pour Norman Osborn, alias le Bouffon vert (Green Goblin), Seward mélange les données du Chacal – ce qui amène ce dernier à croire que Peter, et non Ben Reilly, est le clone qu'il a créé. Trainer fait la connaissance de Ben et devient comme un père pour lui. Il survit aux diverses tentatives de sa fille Carolyn de le tuer, mais Norman l'oblige à l'aider à retrouver Mendel Stromm. Trainer finit par se révolter et tente de dire la vérité à Ben et Peter, mais Norman le tue avant qu'il n'y parvienne.



DR. SEWARD TRAINER

POUVOIRS/ARMES

- Pistolet à colle



Nom français : LE PIÉGEUR
Véritable nom : Peter Petruski
Première apparition : *Strange Tales* #104 (1963) / Inédite en VF

Taille : 1,75 m
Poids : 72 kg

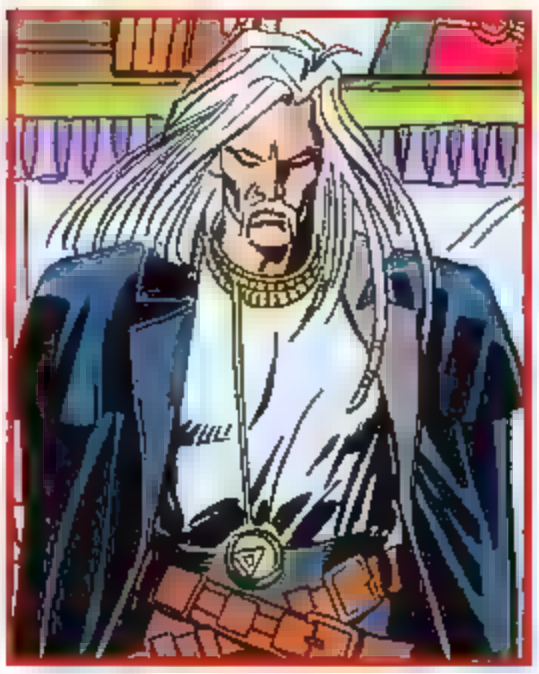
Armé d'un pistolet qui projette de la colle, Peter Petruski entame une carrière criminelle sous le pseudo un peu ridicule de Pete Pot de colle (Paste-Pot Pete) qu'il abandonnera rapidement, mais qui le poursuit toujours. Bien qu'il consacre sa vie au crime, il n'a jamais réussi à se faire respecter dans ce domaine. Le Piégeur est avant tout un ennemi des Fantastiques (Fantastic Four) et est même un des membres fondateurs des Terrifics (Frightful Four). Mais il lui arrive d'affronter Spider-Man sur les toiles duquel il projette de la colle. Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin) l'embauche pour faire accuser Spider-Man du meurtre de Joey Z, mais pour sauver sa vie, le Piégeur finit par avouer son crime.

TRAPSTER

TRAVELLER

Nom français : TRAVELLER
Véritable nom : Dr Judas Traveller
Première apparition : *WSM* #117 (1995) / SM 17 (1995)

Taille : 1,75 m
Poids : 72 kg



Judas Traveller est un mutant possédant le pouvoir de manipuler les perceptions de ceux qui l'entourent et il est obsédé par la nature du mal. Les Scriers, agents de Norman Osborn, alias le Bouffon Vert (Green Goblin), embauchent le psychologue dévoyé pour constituer une équipe d'agents dotés de super-pouvoirs, parmi lesquels Boone, Chakra, Medea et Mister Nacht. Pour le compte d'Osborn, Traveller utilise ses pouvoirs pour guérir Peter Parker de sa profonde dépression. Manipulé par Osborn, Traveller persécute Ben Reilly et Peter. Puis, quand Osborn ne le juge plus utile, il pousse Boone, Medea et Mister Nacht à se retourner contre leur chef. Traveller est obligé de s'enfuir avec Chakra, qui lui reste fidèle.

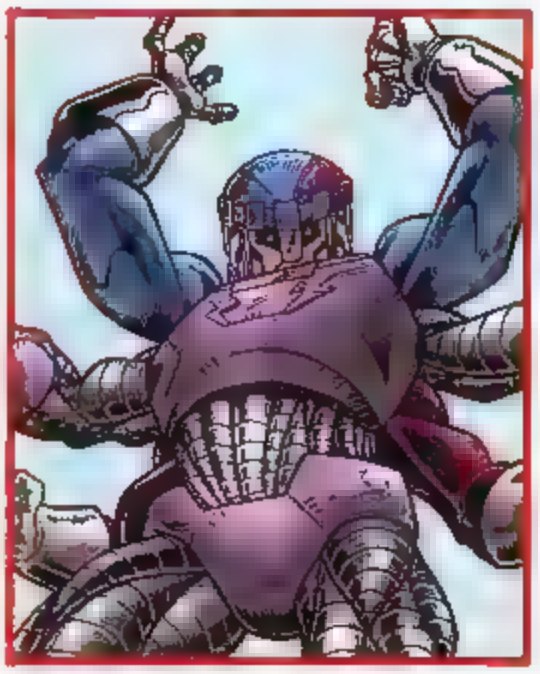
POUVOIRS/ARMES

• Manipule la perception de la réalité

TRI-SENTINEL

Nom français : TRI-SENTINELLE
Véritable nom : Inapplicable
Première apparition : *ASM* #329 (1995) / Strange 257 (mai 1991)

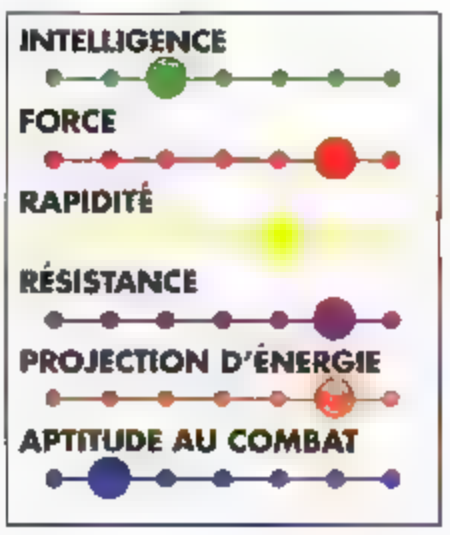
Taille : 18 m
Poids : 100 t



Créée par l'asgardien Loki en fusionnant trois robots chasseurs de mutants Sentinelle, la Tri-Sentinelle est programmée pour détruire la centrale électrique la plus proche, mais Cosmic Spider-Man l'endommage d'une rafale d'énergie. La Fondation pour la Vie la répare pour l'utiliser à ses propres fins, mais l'ancienne programmation du robot reprend le dessus. Nova des New Warriors aide Spider-Man, alors privé de ses pouvoirs cosmiques, à pénétrer dans la Tri-Sentinelle avec l'espoir de neutraliser le robot de l'intérieur. Parvenu à la zone de contrôle, Spider-Man utilise du vibranium pour faire fondre le corps métallique de la Tri-Sentinelle.

POUVOIRS/ARMES

• Peut voler
• Rayons et boucliers d'énergie
• Régénération



TYPEFACE

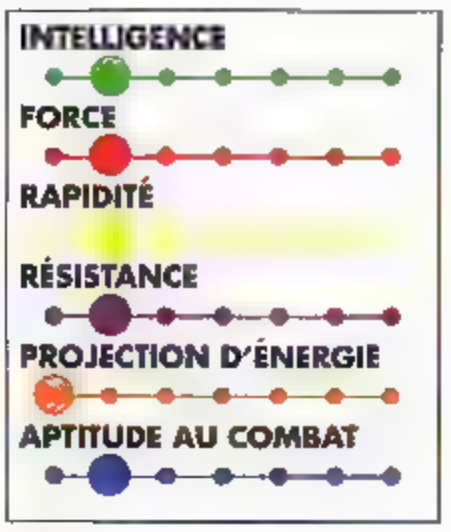
Nom français : LE TYPOGRAPHE
Véritable nom : Gordon Thomas
Première apparition : *PPSM* #23 (2000) / SM 23 (Vol. 2) MF (décembre 2001)

Taille : 1,73 m
Poids : 72 kg

Vétéran de guerre, rejeté par sa famille à son retour du front, Gordon Thomas est licencié de son travail de typographe pour cause de réduction d'effectifs. Il devient très amer. Avide de reconnaissance sociale et obsédé par les lettres, il décide de jouer les justiciers sous le pseudonyme du Typographe. Alors qu'il s'apprête à faire exploser son ancienne entreprise, il affronte Spider-Man. Ce dernier réussit à le convaincre de se conduire en héros, mais l'ancien patron de Gordon fait alors sauter la bombe afin de pouvoir toucher l'assurance. Le Typographe survit et devient un justicier plutôt excentrique. Il refuse cependant de s'associer avec un aspirant super-héros encore plus dérangé : Spellcheck.

POUVOIRS/ARMES

• Lance des lettres aiguisées comme des rasoirs
• Lettres explosives
• Lettres remplies de gaz soporifique



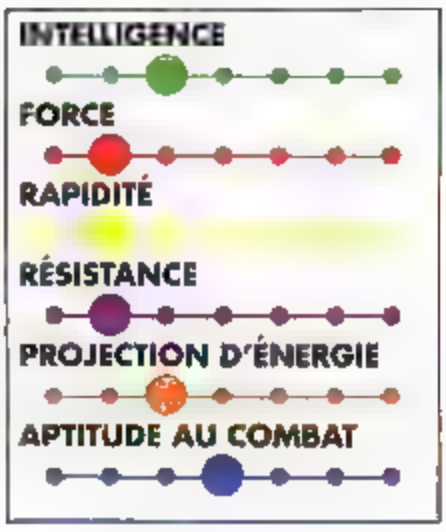
TYPHOID MARY

Nom français : TYPHOÏD MARY
Véritable nom : Mary (nom de famille : Walker ou Mezinis)
Première apparition : *DD* #254 (1988) / Daredevil 1 (août 1989)

Taille : 1,75 m
Poids : 63 kg

POUVOIRS/ARMES

- Pyrokinésie
- Télékinésie
- Guerrière sauvage



Les pouvoirs de Typhoïd Mary amplifient son problème de schizophrénie et modifient ses attributs physiques au point que même Daredevil n'est pas capable de reconnaître ses différentes personnalités comme une seule personne. On ignore si Typhoid Mary est une mutante ou le produit d'une chirurgie psychique (ou les deux), toujours est-il qu'elle grandit dans des institutions. Mary est douce et innocente tandis que Typhoïd exprime des désirs et des pulsions violentes. Mary vit des relations d'amour-haine avec Daredevil et Deadpool. Quand elle rencontre Spider-Man, elle devient Bloody Mary et cherche à punir les hommes qui font subir des violences conjugales aux femmes.

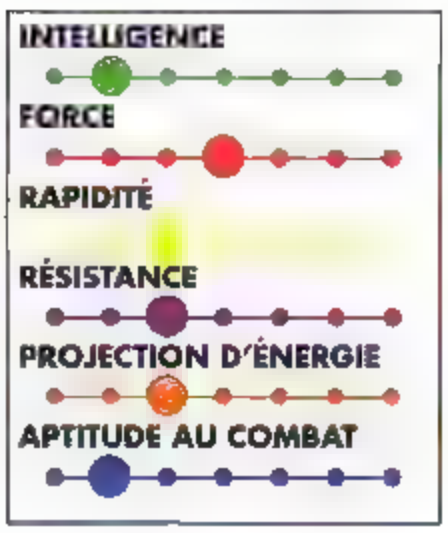
PHIL URICH

Nom français : PHIL URICH
Véritable nom : Phil Urich
Première apparition : *WSM* #125 (1995) / Spider-Man 21 (août 1996)

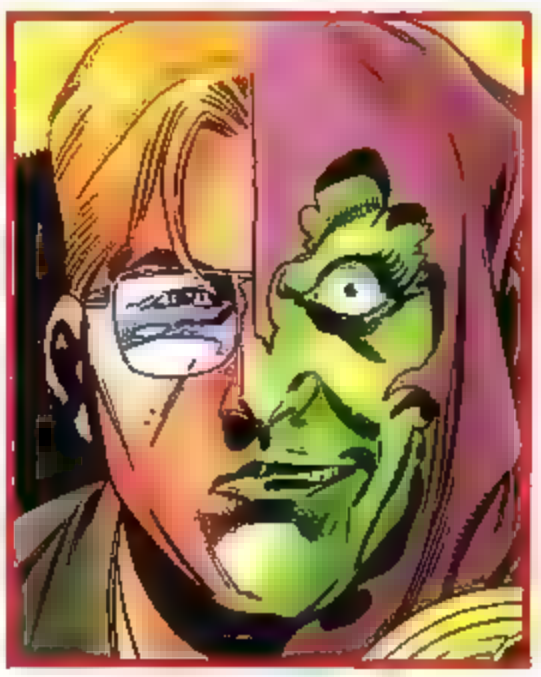
Taille : 1.68 m
Poids : 63 kg

POUVOIRS/ARMES

- Tous les pouvoirs du Bouffon Vert
- Rire de fou qui provoque une force sonique qui désoriente l'adversaire



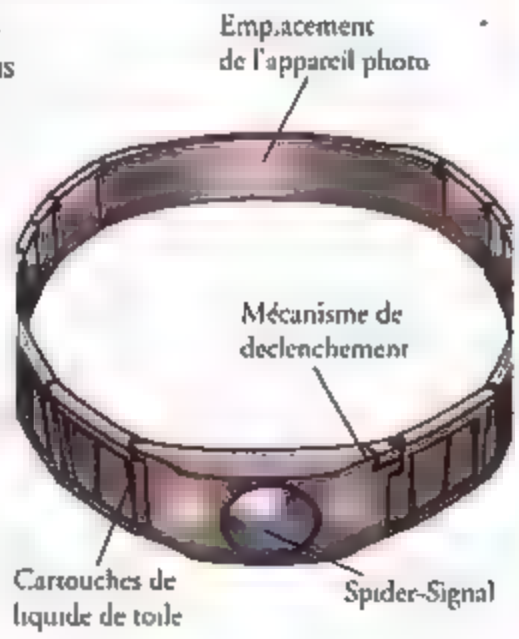
Neveu du journaliste Ben Urich, Phil fait un stage au Daily Bugle quand il découvre un des repaires qu'Harry Osborn utilisait du temps où il était le Bouffon Vert (Green Goblin). Exposé à une pluie de produits chimiques, il se retrouve doté des pouvoirs du vilain quand il porte un des masques high-tech du Bouffon, et possède un rire de fou unique en son genre. En tant que quatrième Bouffon Vert, il se bat aux côtés de Spider-Man et vient à bout de vilains tels que Firefist. Mais après avoir affronté des adversaires comme Angelface, Purge ou Steel Slammer, sa carrière est interrompue quand son équipement est détruit par les Sentinelles (Sentinels) chasseuses de mutants d'Onslaught. Du coup, il reprend ses études à l'université.

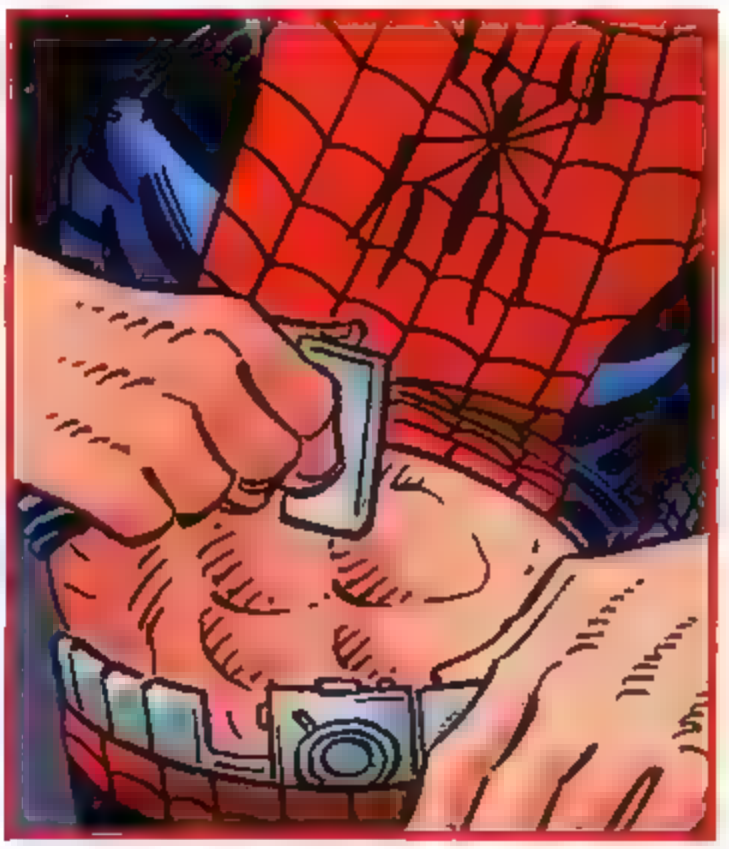


UTILITY BELT

Nom français : CEINTURE DE SPIDER-MAN
Première apparition : *ASM* #2 (1963) / Fantask 6 (juillet 1969)

Lors de son premier combat contre le Vautour (Vulture), Spider-Man est bien embarrassé quand ses lance-toiles (Web-Shooters) se retrouvent à sec. Pour résoudre le problème, il conçoit une ceinture – à porter sous son costume de Spider-Man – et qui lui servira à transporter des cartouches de fluide à toile. Il y fixe également un appareil qu'il peut régler pour prendre des photos pendant ses combats. Au centre de la ceinture se trouve la lampe du Spider-Signal.





BEN URICH

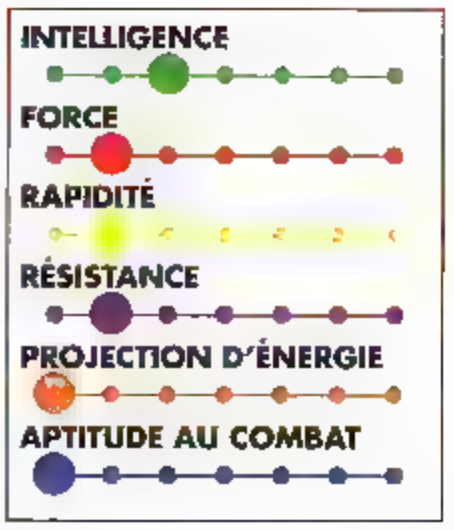
Nom français : BEN URICH
Véritable nom : Ben Urich
Première apparition : *DD* #153 (1978) / Strange 147 (mars 1982)

Taille : 1,73 m
Poids : 63 kg

Journaliste spécialisé dans les dossiers policiers, Ben Urich fait preuve d'un talent particulier pour découvrir la vérité. Au fil de leur longue carrière au Daily Bugle, Ben et le photographe free-lance Peter Parker travaillent – et défient le danger – ensemble à de nombreuses occasions. Ben se montre amical aussi bien avec Spider-Man qu'avec Peter, qui vient souvent lui demander des conseils et des informations

Dans son livre Dynastie du Mal, Ben révèle que Norman Osborn était le Bouffon Vert (Green Goblin), ce qui déclenche la colère d'Osborn – que l'on croyait mort – à son retour d'Europe. Alors qu'il effectue des recherches pour son livre, Ben, Spider-Man, Liz Osborn, l'Homme de Métal (Molten Man) et Norman Osborn Jr risquent de se faire tuer par des robots préprogrammés par Harry Osborn pour inoculer à son fils la formule du Bouffon.

Après cette bataille, Ben commence à s'interroger sur le passé commun de Norman, de Harry, du Bouffon Vert et de Spider-Man – ce qui l'amène à élaborer une théorie concernant l'homme qui se cache derrière le masque de Spider-Man. Mais, finalement, le journaliste – qui a déjà découvert et gardé secrète l'identité de Daredevil – décide qu'il n'a nul besoin d'un nouvel article et qu'il vaut mieux laisser son secret à notre héros.



VERMIN

Nom français : VERMINE
Véritable nom : Edward Whelan
Première apparition : *CA* #272 (1982) / Inédite en VF

Taille : 1,82 m
Poids : 99 kg

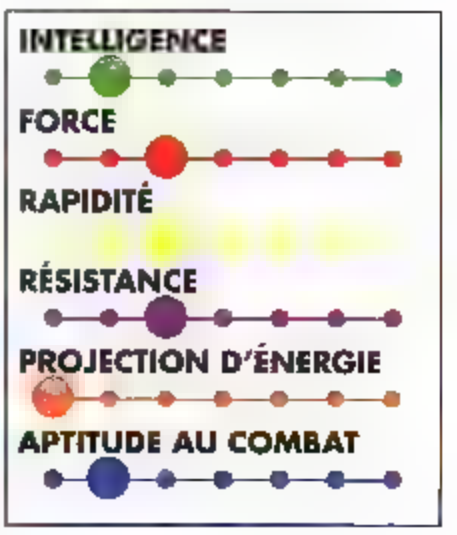
Durant son enfance, Edward est maltraité. Il refoule ses souvenirs et devient un chercheur en génétique reconnu. Au Mexique, il travaille avec le brillant généticien Amim Zola. Mais quand Whelan se révolte contre l'expérimentation sur des êtres humains, l'employeur de Zola, Zémo (Baron Helmut Zemo) décide que Whelan sera le prochain cobaye, et Edward est transformé en un homme-rat cannibal appelé Vermine.

Après avoir enterré Spider-Man vivant, Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter) cherche un nouvel adversaire à sa taille et décide de s'en prendre à Vermine. Avant de se suicider, Kraven libère ce dernier, et Spider-Man est également forcé de poursuivre Whelan. Notre héros remporte la victoire, mais de justesse.

Vermine est enfermé à L'Institut Ravencroft (Ravencroft Institute) et confié aux soins du Dr Ashley Kafka. Grâce à la thérapie que lui fait suivre cette dernière, le côté humain de Whelan commence à émerger – à tel point que lorsqu'il s'échappe pour aller se venger des mauvais traitements que ses parents lui ont fait subir, il ne peut se résoudre à les tuer. Plus tard, à l'Institut, le Dr Kafka et Spider-Man se battront aux côtés de Whelan contre les Protoïdes (Protoids) que Zémo a envoyés pour le kidnapper. À cette occasion, Vermine retrouve son identité humaine, vient à bout de Zémo et se rend maître des Protoïdes.

POUVOIRS/ARMES

- Vitesse et agilité surhumaines
- Odorat augmenté
- Contrôle mentalement les petits animaux
- Griffes et crocs en lame de rasoir



VENOM

Catholique très pratiquant, Eddie Brock entre dans une église qu'il croit vide pour y chercher l'absolution de Dieu pour le péché mortel qu'il s'apprête à commettre : le suicide. Mais avant d'en arriver là, Eddie était un journaliste brillant du Daily Globe.

Quand un homme se présente à lui comme étant l'auteur des meurtres commis par le Sin-Eater, Eddie croit tenir l'article de sa carrière. Protégeant l'identité du tueur – comme l'y autorise la Constitution – Eddie écrit une série d'articles où il raconte leurs conversations.

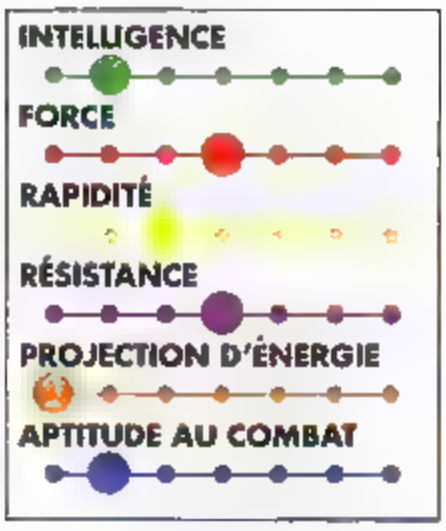
Ces articles font un carton, et le jour où il publie la fin des entretiens, le journal se vend mieux que jamais. Mais après la publication, Spider-Man identifie le vrai tueur ; l'homme qui s'est confessé à Eddie n'est qu'un simulateur. Renvoyé du Daily Globe, déshérité par son père et quitté par sa femme, Eddie est obligé d'écrire des articles ignobles pour des journaux à scandales pour pouvoir payer ses factures. Estimant Spider-Man responsable de ses malheurs, Eddie pratique le sport à outrance et focalise sa haine sur le lanceur de toile. Mais aucun de ces dérivatifs ne le soulage et il ne voit qu'une solution à ses problèmes : mourir.

Juste avant qu'Eddie entre dans la paisible église pour implorer Dieu de lui pardonner son suicide, Spider-Man se débarrasse du Symbiote parasite en se soumettant au bruit tonitruant des cloches de l'église. Au milieu de cette cacophonie, le Symbiote comprend que Spider-Man ne sera plus jamais son hôte de son plein gré Peut-être qu'au contact de Peter Parker

Nom français :
VENOM
Véritable nom :
Edward Charles Brock
Première apparition :
ASM #299 (1988)
Strange 233 (mai 1989)

Taille : 1,90 m
Poids : 118 kg
Yeux : Bleus
Cheveux : Blond-roux

Dessin : John Romita Jr



POUVOIRS/ARMES

- Force et agilité surhumaines
- Neutralise le sens d'araignée de Spider-Man
- Lance des toiles, adhère aux murs et imite l'apparence de tout individu de taille équivalente ou supérieure

VENOM

il a developpé un peu d'humanité en lui, toujours est-il que le Symbiote épargne à Spider-Man une mort douloureuse en le traînant en lieu sûr. Tout étourdi, le lanceur de toile s'en va. Il pense que le parasite va mourir. Mais la créature, très affaiblie et au seuil de la mort, pénètre dans l'église où elle rencontre un Eddie brisé et désespéré. Comme il n'a rien à perdre, Eddie accepte la fusion. Dans cet instant d'abandon absolu disparaît l'homme qu'était Eddie Brock. Ce qui émerge de cette terrible union est une incarnation du Mal. Une créature invulnérable. Venom. Et le peu d'humanité qu'elle avait puisé chez Spider-Man se retrouve balayé par le torrent de haine que nourrissait Eddie. Maintenant qu'il possède le pouvoir de détruire Spider-Man, le tandem n'a plus qu une seule idée en tête.

L'extraterrestre fait connaître à Eddie la véritable identité de Spider-Man. Il est également capable de neutraliser son sens d'araignée, ce qui rend notre héros très vulnérable aux attaques de Venom. Le suivant à distance sans être détecté, Venom manque de tuer Spider-Man en le précipitant sous le métro. Venom s'en prend ensuite à Mary Jane Watson qu'il terrifie au point que Peter est ensuite obligé de renoncer à porter son costume. Il s'arme immédiatement d'un fusil sonique prêté par les Fantastiques (Fantastic Four) et se lance à la recherche de Venom. Mais le lien entre Eddie et le Symbiote est tellement fort que Spider-Man ne peut vaincre l'alien sans tuer son hôte – et notre héros n'en est pas capable. Le Tisseur pousse donc Venom à projeter une telle quantité de toile organique que son adversaire se retrouve très affaibli physiquement. Après l'avoir vaincu, Spider Man le fait enfermer à la Voûte (Vault), une prison de haute sécurité pour super-vilains.

Eddie s'évade à plusieurs reprises en utilisant le Symbiote de telle sorte que les autorités le croient mort, mais le virus Styx plonge ensuite le Symbiote dans le coma. Privé de sa moitié alien, Eddie est enfermé dans une prison traditionnelle, d'où il s'évade plus tard grâce au Symbiote qui est sorti du coma. Lors de leur fuite, celui-ci laisse derrière lui un "rejet" qui va transformer le compagnon de cellule de Brock, le psychopathe Cletus Kasady, en Carnage. Après l'évasion, Spider-Man et Venom se retrouvent sur une île déserte. Le lanceur de toile feint d'être mort pour couper l'envie à Eddie de retourner vers une zone habitée. Mais Spider-Man est obligé de renouer le contact avec Venom quand Carnage se met à faire des siennes. Notre héros demande à Venom de l'aider à arrêter son sanguinaire "rejeton". Et, aussi surprenant que cela puisse paraître, Venom accepte. Eddie a beau vouer une haine mortelle à Spider-Man, il n'en veut pas à la société dans son ensemble. Au contraire, Venom se considère comme le protecteur des innocents. Ils réussissent à vaincre Carnage, mais Spider-Man est ensuite obligé de revenir sur sa parole et d'aider les Fantastiques à capturer Venom.

Dessin : John Romita Jr

Dessin : John Romita Jr

Venom est prêt à tout pour protéger ceux qu'il estime innocents et use de la plus terrible des violences pour punir ceux qu'il juge mauvais – comme Carnage. Quand ce dernier rassemble une petite armée de psychopathes pour propager son message de chaos et de violence, Venom se bat aux côtés de Spider-Man contre **Shriek**, **Dopplegangler** et **Carrion**. Même si parfois Venom et Spider-Man font contre mauvaise fortune bon cœur et unissent leurs forces pour affronter des menaces bien identifiées, l'instinct de destruction de Venom finit avec le temps par prévaloir sur son désir de protéger les innocents. Le gouvernement, qui comprend le parti qu'on peut en tirer, tente d'utiliser Venom pour intimider **J. Jonah Jameson**, dont les éditoriaux vont à l'encontre d'une politique pragmatique. Mais pour Venom, la frontière entre intimidation et meurtre est un peu floue, et Spider-Man est obligé d'intervenir pour sauver la vie de l'éditeur. Lâché par le gouvernement et souffrant d'une amnésie partielle due à une explosion qui manque de le tuer, Eddie semble avoir oublié la véritable identité de Spider-Man et complètement perdu la raison. Ainsi, après avoir intégré les **Sinister Six**, il se retourne rapidement contre ses complices et manque de tuer l'Homme Sable (**Sandman**) et **Electro**. Dans cet état délirant, Venom fait la paix avec Spider-Man, et Eddie tente de retourner auprès de sa femme, **Ann Weying**. Mais cette dernière préfère se suicider plutôt que de vivre avec le Symbiote. Une fois encore, c'est Spider-Man qu'Eddie accuse de ses malheurs C'est alors que Venom est enlevé par Stewart Ward (**Senator Stewart Ward**), qui sépare de force Eddie de son Symbiote dans le but d'étudier l'entité alien et mieux comprendre l'infection extraterrestre dont il est lui-même atteint.

Brock est mentalement tellement affaibli que le sanguinaire alien a pris totalement le contrôle. Pire, des fragments de la créature apparaissent ici ou là, y compris près du cercle polaire, dans le nord du Canada.

VULTURE

Nom français :
LE VAUTOUR
Véritable nom :
Adrian Toomes
Première apparition :
ASM #2 (1963) / Fantask 6 (juillet 1969)
Taille : 1,78 m
Poids : 79 kg
Yeux : Noisette
Cheveux : Sans

Dessin : Mike Wieringo

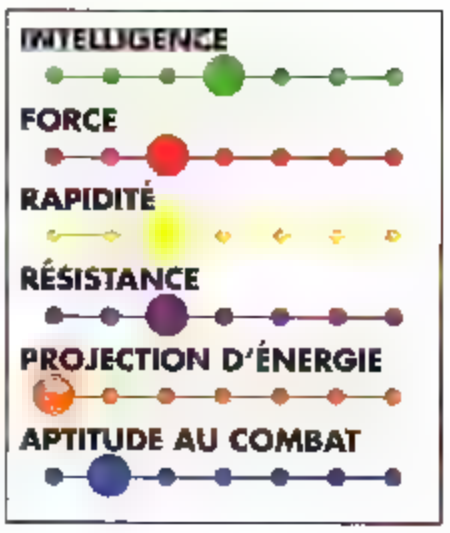
Ingénieur et inventeur brillant, Adrian Toomes s'associe avec Gregory Bestman pour créer B+T Electronics Pendant des années, Toomes travaille à l'élaboration d'un harnais électronique devant permettre à celui qui le porte de voler. Il réussit enfin à fabriquer un prototype qui fonctionne et se précipite dans le bureau de Bestman pour lui annoncer la nouvelle. Son associé est sorti, mais sur son bureau se trouvent les comptes de la société — qui prouvent que Bestman a saigné l'affaire à blanc.

Très choqué, Toomes s'attaque à Bestman et grâce à la force mécanique que lui confère le harnais – n'a aucun mal à prendre le dessus. Mais Bestman a un plan : des années plus tôt, Toomes a signé un document donnant à son associé le contrôle de B+T Electronics. Renvoyé de sa propre entreprise, Adrian Toomes retourne dans sa ferme à Staten Island pour y peaufiner son harnais – auquel il ajoute des ailes. Déguisé en Vautour, Toomes saccage les bureaux de son ancienne entreprise et découvre une cachette où Bestman a dissimulé de l'argent liquide. Il se sert et, ivre de ce succès facile, il entame une carrière de criminel ; il frappe silencieusement en venant du ciel et repart par le même chemin.

Le magazine NOW de J. Jonah Jameson offre alors une prime à qui rapportera des photos du nouveau criminel, ce qui incite Peter Parker à se lancer dans la carrière de photographe. En tant que Spider-Man, Peter n'a aucun mal à s'approcher du Vautour pour le photographier. Quand le vilain remarque la présence du jeune lanceur de toile, il l'attaque et le bat facilement. Après cette défaite, Peter réfléchit à la nature du dispositif qui permet au Vautour de voler et conçoit un appareil anti-magnétique qui lui permet de clouer le Vautour au sol et de faciliter le travail de la police. Bien trop intelligent pour être incarcéré dans une prison normale, Toomes ne tarde pas à s'évader et à

POUVOIRS/ARMES

- Force surhumaine
- Capacité de voler
- Brillant ingénieur et inventeur
- Pistolets à plasma, grenades



Dessin : Mike Wieringo

reprendre ses activités criminelles. Le Vautour est l'un des membres fondateur des Sinister Six.

Pendant une brève période, Toomes s'installe dans une résidence pour retraités dans le sud-ouest des États-Unis. Mais tout bascule quand il apprend que Bestman a relancé B+T Electronics. De retour à New York, il attaque son ex-associé, mais Spider-Man intervient avant toute effusion de sang. Néanmoins, les malversations de Bestman sont découvertes et il finit ruiné. Le Vautour est plus actif que jamais. Après une tentative ratée de prendre le contrôle du milieu new-yorkais en faisant assassiner tous les chefs mafieux, il affronte les Vulturions (**Vulturians**), un groupe de criminels qui lui ont volé les plans de son harnais pendant son absence. Le Vautour est également responsable de la mort accidentelle de **Nathan Lubensky**, qui sacrifie sa vie pour empêcher Toomes de prendre en otage son ex fiancée, **May Parker**.

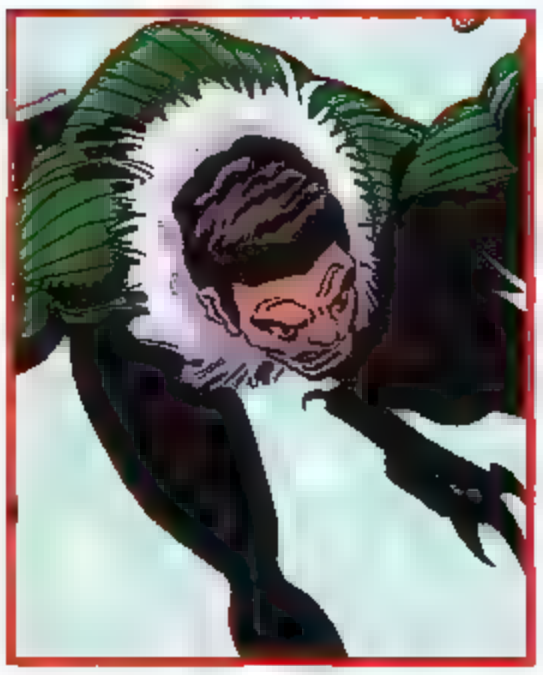
Quand on lui découvre un cancer, conséquence de l'usage prolongé de son harnais, Toomes décide qu'aucun de ses ennemis ne doit lui survivre. Après avoir tué Bestman, le Vautour affronte Spider-Man. Toomes pense qu'il s'agit de leur dernière bataille, mais le lanceur de toile remporte une fois encore la victoire. La maladie de Toomes le pousse à un acte de gentillesse inattendu : il s'excuse auprès de May pour son rôle dans la mort de Nathan. Le désir de guérir conduit Toomes à l'**Empire State University** où il utilise le Rejuvenator (qui est encore à l'état expérimental) afin de voler à Spider-Man sa force vitale. Mais ce dernier retrouve sa vitalité et laisse le Vautour utiliser l'essence vitale de l'androïde imitant **Mary Parker** créé par le Caméléon (**Chameleon**). Ayant retrouvé la jeunesse et la santé, le Vautour ne tarde pas à découvrir qu'il lui faut alimenter sans cesse sa jeunesse et il se met à chercher des victimes à "vampiriser".

Revenu à son âge naturel après un combat contre **D.K.**, le Vautour demeure aussi rusé et puissant que jamais. Il semble plus âgé, soit, mais son désir de s'enrichir et sa volonté de se venger de Spider-Man lui permettront sûrement de tenir le coup encore bien des années.

VULTURE II

Nom français : LE VAUTOUR II
Véritable nom : Blackie Drago
Première apparition : *ASM* #48 (1967) / Strange 45 (septembre 1973)

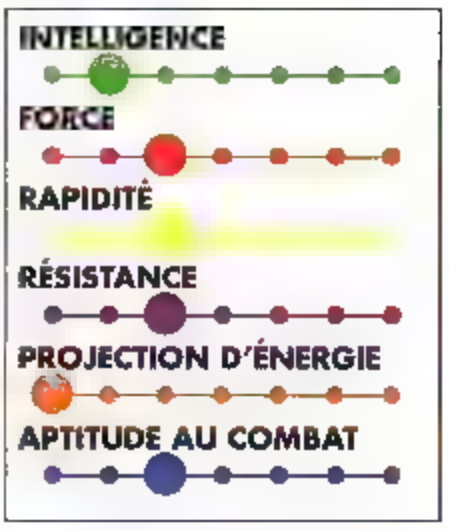
Taille : 1,82 m
Poids : 94 kg



Après avoir empoisonné Adrian Toomes en prison, Blackie Drago le pousse à lui révéler où il a caché son costume du Vautour (Vulture). Drago s'évade ensuite, retrouve l'équipement du vieux super vilain et "reprend le flambeau". Le nouveau Vautour affronte non seulement Spider-Man mais aussi Kraven le Chasseur (Kraven the Hunter). Malheureusement pour Drago, le Chasseur réussit à le capturer. De son côté, Toomes se remet de son empoisonnement, s'évade et défie Drago. Après une défaite cuisante, Drago ne sera plus jamais tenté de reprendre les airs.

POUVOIRS/ARMES

- Capacité de voler
- Force, agilité et endurance augmentées



VULTURIANS

Nom français : LES VULTURIONS
Première apparition :
WSM #1 (1985) / Inédite en VF

Pendant l'un de ses séjours en prison, Honcho réussit à faire révéler à Adrian Toomes les secrets de son costume du Vautour (Vulture). Libéré sur parole, Honcho fabrique quatre équipements pour lui et trois de ses amis. Armés de fléchettes empoisonnées et dotés d'une force augmentée, les Vulturions cherchent à se venger de Spider-Man, qui a participé à leur arrestation. Ils réussissent à prendre le dessus à deux occasions, mais pas à l'emporter. Finalement le Vautour s'évade et affronte les usurpateurs, les battant chacun à leur tour. Spider-Man se joint à la mêlée pour s'assurer qu'ils sortiront tous indemnes mais qu'ils finiront derrière les barreaux.

W.H.O.

Nom français : W.H.O.
Véritable nom : Worldwide Habitual Offenders database
Première apparition : *DD* #124 (1975) / Strange 121 (janvier 1980)

Taille : 3 m
Poids : 4,5 t

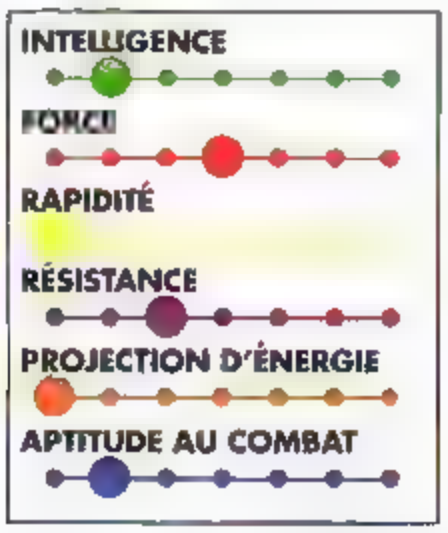
Conçu par le Dr Bradley Bolton (Doctor Bradley Bolton) et le Dr Armstrong Smith, le W.H.O. est un ordinateur contenant une base de données destiné à aider à rechercher des criminels opérant suivant un modus operandi donné. Mais l'ordinateur finit par développer une intelligence propre et décide de s'emparer du monde. Quand Smith s'en aperçoit, W.H.O. le tue d'une rafale laser puis sort une liste de faux suspects pour occuper Spider-Man, à qui on a fait appel. Quand le lanceur de toile découvre que la liste est fausse, W.H.O. essaye de le tuer lui aussi – mais Spider-Man bouche les aérations de la pièce et l'énorme ordinateur entre en surchauffe et s'autodétruit.

POUVOIRS/ARMES

- Intelligence artificielle
- Lasers

POUVOIRS/ARMES

• Force, agilité et vitesse proportionnelles d'un morse



Nom français : WALRUS
Véritable nom : Hubert Carpenter
Première apparition : *DEF* #131 (1984) / Inédite en VF

Taille : 1,80 m
Poids : 162 kg

Concierge et inventeur à ses heures perdues, Humbert Carpenter donne accidentellement à son neveu – Hubert, un chauffeur de taxi – les caractéristiques d'un morse. Non seulement Hubert fait l'erreur de subir les expériences de son oncle, mais il le laisse le convaincre de s'embarquer dans une carrière criminelle. Le Walrus commence par affronter les Défenseurs (Defenders) – et l'aurait peut-être emporté par pure chance sans l'intervention inopportune de l'Homme-Grenouille (Frog-Man). Plus tard, il fera équipe avec le Lapin Blanc (White Rabbit) pour se venger de l'Homme-Grenouille, mais Spider-Man et l'Homme-Grenouille des origines (Leap-Frog) interviennent. Entre deux éclats de rire, ils viennent à bout du calamiteux duo.

WALRUS

POUVOIRS/ARMES

• Force surhumaine et résistance aux blessures
• Rafales d'énergie
• Contamination d'autrui avec un pathogène extraterrestre

Nom français : SÉNATEUR STEWART WARD
Véritable nom : Stewart Ward
Première apparition : *PPSM* #1 (1999) / Spider-Man I (Vol. 2) (février 2000)

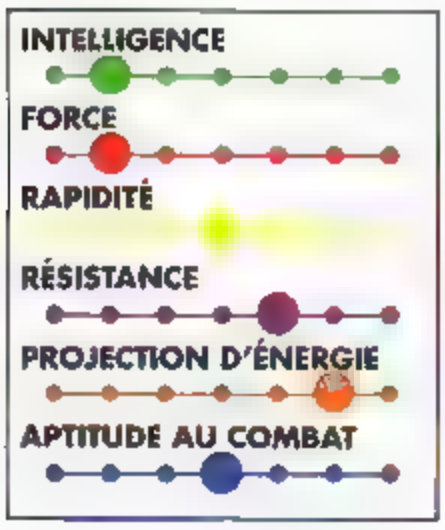
Taille : 1,78 m
Poids : 81 kg

Agent du gouvernement, Stewart Ward (alias Sentry) travaille aux côtés d'Arthur Stacy et Ranger pour récupérer un pathogène extraterrestre. Puis, il le dérobe. Ayant subi une mutation à son contact, il s'associe aux Z'nox – qui ont créé le pathogène – pour infecter toute l'humanité. Devenu sénateur des États-Unis, Ward s'entoure de super-vilains pour se protéger à mesure que la concrétisation de ses plans approche. Stacy, Ranger et le Tireur (Bullseye) s'attaquent à Ward, mais Spider-Man le protège car il ignore tout de ses activités. Quand il découvre la vérité, notre héros se range du côté de Ranger et Stacy. À l'aide d'une version plus puissante du pathogène, ils réussissent apparemment à détruire Ward.

SENATOR STEWART WARD

POUVOIRS/ARMES

• Armure de vol
• Arsenal varié
• Vision augmentée



Nom français : WARRANT
Véritable nom : Gray Garrison
Première apparition : *WSM* #110 (1994) / Inédite en VF

Taille : 1,90 m
Poids : 99 kg

Agent du gouvernement connu pour sa désinvolture imprudente, Warrant croise la route de Spider-Man alors qu'on lui a ordonné de capturer le Lézard (Lizard). Warrant kidnappe Billy Connors, le fils de l'alter ego du Lézard, mais la créature ne se rend pas pour autant car elle se moque de ce qui peut arriver à ce jeune mammifère. Warrant réagit rapidement et se débrouille pour piéger le Lézard dans des sables mouvants. Plus tard, Gray Warrant devient un chasseur de primes free-lance, au grand soulagement du gouvernement. Au fil de sa carrière, il neutralise Daze, Gauntlet et Sneak-Thief – ce qui lui donne l'occasion de recroiser Spider-Man.

WARRANT

WASP

Nom français : LA GUÊPE
Véritable nom : Janet Van Dyne
Première apparition : *TTA* #44 (1963) / Miss Hulk 8 (janvier 1983)

Taille : 1,60 m
Poids : 49 kg

C'est le célèbre biochimiste Henry Pym, alias l'Homme-Fourmi, qui donne à Janet Van Dyne ses pouvoirs afin de faire d'elle sa partenaire. En tant que Guêpe, elle sert de longues années au sein de l'une des plus prestigieuses équipes de super-héros : les Vengeurs (Avengers), dont elle est membre fondateur et qu'elle dirigera pendant une longue période. Par ailleurs, sa collaboration avec Hank Pym donne naissance à une idylle qui les conduira jusqu'au mariage. Au début, Janet n'aime pas du tout Spider-Man, reproduisant les relations conflictuelles des guêpes et des araignées dans le règne animal. À un moment donné, Spider-Man la courtise, mais le cœur de la Guêpe est à l'époque pris par le Paladin

POUVOIRS/ARMES

- Peut voler
- Peut réduire sa taille tout en conservant sa force
- Contrôle les insectes
- Dard

ANNA MAY WATSON

Nom français : ANNA MAY WATSON
Véritable nom : Anna May Watson
Première apparition : *ASM* #15 (1964) / Marvel 10 (janvier 1971)

Taille : 1,70 m
Poids : 81 kg

Sœur de Philip Watson, le père de Mary Jane Watson, Anna May Watson se marie jeune et s'installe en Californie en espérant devenir actrice. Elle revient quelques années plus tard à New York, divorcée et bien seule. N'ayant pas d'enfant, elle est ravie d'apporter à Mary Jane et à sa sœur l'amour et la stabilité dont elles sont privées chez elles. Voisine et meilleure amie de May Parker, elle joue un grand rôle dans la rencontre entre MJ et Peter Parker. Anna est mêlée à de nombreuses aventures de Spider-Man et sera même enlevée par Alistair Smythe. Pendant un temps, Anna vient vivre avec Peter et Mary Jane, puis elle part retrouver de la famille en Floride.

KRISTY WATSON

Nom français : KRISTY WATSON
Véritable nom : Kristine Watson
Première apparition : *SPEC* #145 (1988) / Nova 143 (décembre 1989)

Taille : 1,60 m
Poids : 40 kg

Kristy est la jeune cousine de Mary Jane Watson. Entre un père agressif, Lou, et une mère un peu absente, Sybil, Kristy décide de quitter le foyer familial et part s'installer chez sa cousine. Elle rêve de devenir mannequin, elle aussi. Kristy s'éprend de Peter, le mari de MJ. Ses habitudes alimentaires sont un peu étranges, mais il faut du temps pour que les Parker réalisent que Kristy est anorexique. Elle se fait soigner mais ses parents n'ont pas davantage l'air de se soucier de leur fille. Les Parker continuent donc à s'occuper d'elle jusqu'au jour où elle s'en va pour devenir la nourrice de Norman Osborn Jr.

MARY JANE WATSON

Les parents de Mary Jane Watson se rencontrent au lycée et se marient à 18 ans. Madeline Watson suit son mari, Philip, à travers tout le pays au moment où il commence sa carrière de professeur de lettres modernes. À 20 ans, ils ont une première fille, Gayle. Mary Jane arrivera quatre ans plus tard.

Philip devient un professeur aimé de ses élèves tandis que Madeline consacre sa vie à ses enfants. Mais quand Philip commence à croire qu'il sera le prochain grand écrivain américain un nouveau Faulkner, qui sait – leur mariage commence à battre de l'aile. En fait, Philip ne possède pas le talent de ses ambitions et, frustré, s'en prend à sa famille. Traînant sa femme et ses filles d'un établissement à l'autre, il cherche en vain l'inspiration.

Cette vie familiale troublée incite Gayle à se renfermer sur elle-même et elle trouve refuge dans la danse. Mary Jane, elle, se cache derrière une façade de boute-en-train. En public, MJ est un vrai clown mais en privé, c'est différent. Les frustrations de Philip le rendent injuste et il reproche à Gayle l'argent que leur coûtent ses leçons de danse. C'en est trop pour Madeline.

Quelques semaines plus tard, alors que Philip reçoit une récompense lors d'une cérémonie à l'université, Madeline quitte le domicile conjugal avec ses filles et deux valises. Elle ne touche rien à l'issue du divorce et est obligée de demander l'hospitalité à des membres de sa famille qui ne se montrent pas très accueillants, à part la sœur de son ex-mari, **Anna Watson**, qui vit à **Forest Hills**.

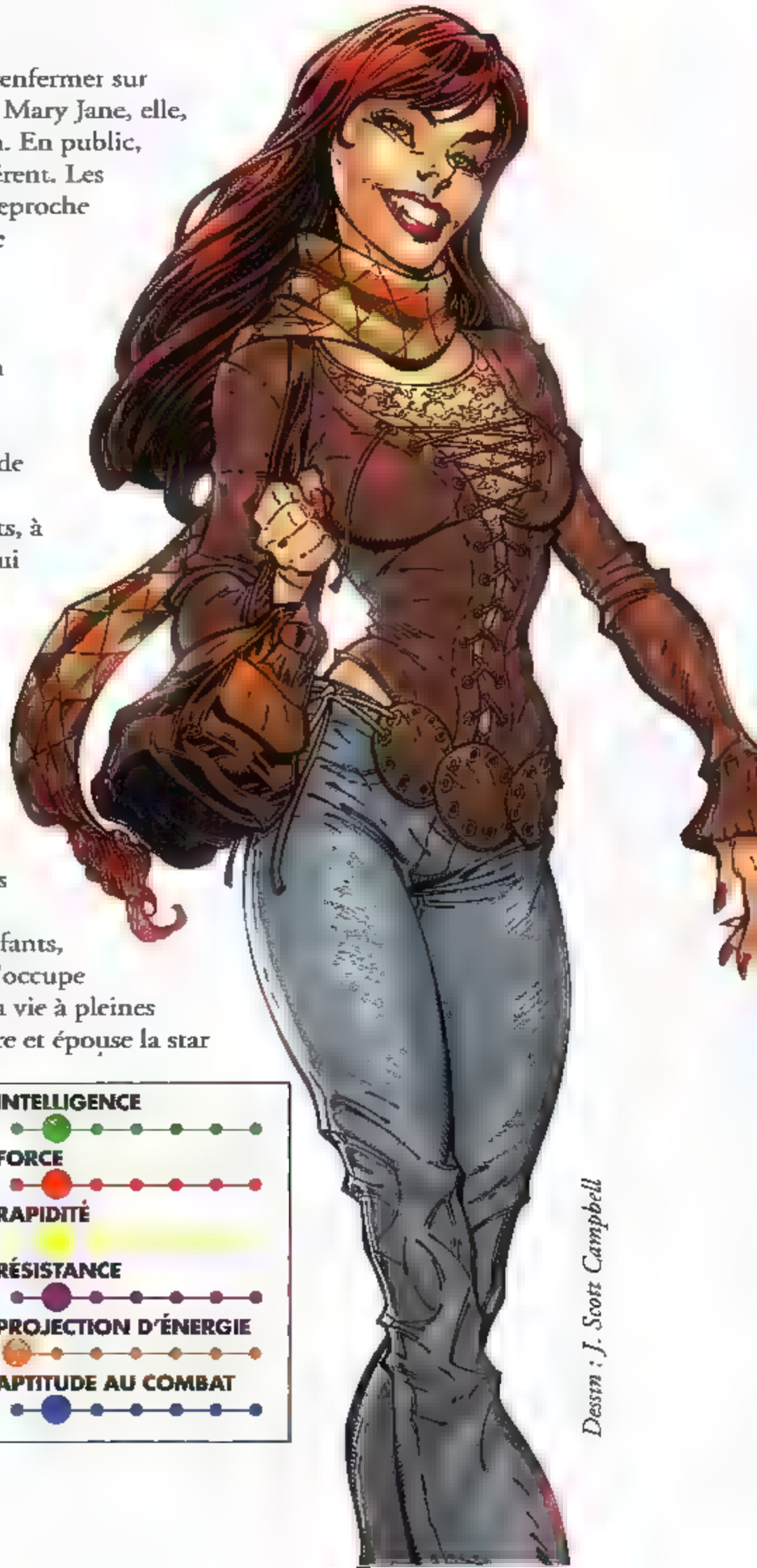
Mary Jane, qui a 13 ans, adore rendre visite à sa tante. Et si Anna et sa voisine, **May Parker**, essayent à plus d'une occasion de caser MJ avec le neveu de May Parker, Peter – qui a 14 ans – Mary Jane a d'autres priorités et d'autres soucis.

Madeline déménage une nouvelle fois avec ses filles et part s'installer à Pittsburgh, chez son cousin, Frank Brown. Veuf et père de trois enfants, Frank paye les factures tandis que Madeline s'occupe de toute la maisonnée. Si Mary Jane croque la vie à pleines dents, Gayle passe outre les conseils de sa mère et épouse la star de football **Thimothy Byrnes**. Celui-ci a 19 ans quand Gayle tombe enceinte.

Dans le regard d'homme pris au piège de Timmy, Mary Jane voit les racines du désespoir qui a détruit son père. Pour échapper à la vision du malheur de Gayle, Mary Jane s'étourdit dans la comédie, les fêtes et son admiration pour la nouvelle coqueluche du pays : **Spider-Man**. MJ sait que Spider-Man et elle ont au moins deux choses en

Nom français :
MARY JANE WATSON
Véritable nom :
Mary Jane Watson Parker
Première apparition :
ASM #25 (1965) / Strange 24 (décembre 1971)

Taille : 1,73 m
Poids : 55 kg
Yeux : Verts
Cheveux : Roux



Dessin : J. Scott Campbell

MARY JANE WATSON

commun : ils sont bien décidés à profiter de la vie et ils portent un masque pour cacher ce qu'ils sont vraiment.

Aux vacances de Thanksgiving, Mary Jane part s'installer chez sa tante Anna. Après le meurtre de **Ben Parker**, May vient voir son amie. Mais Mary Jane n'a pas envie de parler des malheurs des autres. Elle l'ignore et est en train de regarder par la fenêtre quand elle voit Peter se précipiter chez lui. Une minute plus tard, c'est Spider-Man qu'elle voit sortir par une fenêtre à l'étage.

Mais Mary Jane oublie vite ce qu'elle vient de voir, submergée par le fait que Timmy quitte Gayle – qui est à nouveau enceinte – et par la mort de sa mère. Gayle pense que Mary Jane va rester l'aider à élever ses deux enfants, mais MJ n'a pas envie de se laisser enfermer. Elle s'enfuit et s'installe à New York.

Elle vit quelque temps chez sa tante et travaille comme serveuse et danseuse dans des boîtes de nuit. Bientôt, elle gagne assez d'argent pour louer un studio bon marché dans le centre. Elle fait tout pour éviter de devoir sortir avec Peter mais finit par céder devant l'insistance de leurs tantes.

Peter, qui s'attend à rencontrer une jeune fille un peu démodée, est ébloui par la beauté et le charme de Mary Jane. MJ, de son côté, gardait le souvenir d'un garçon à lunettes perpétuellement le nez dans ses bouquins et est étonnée de voir que Peter est devenu un jeune etudiant sûr de lui. Elle est également surprise quand il lui propose de partir à moto pour aller assister aux ravages du **Rhino** dans le centre. Peter s'empresse de disparaître pour aller prendre des photos et, comme par hasard, Spider Man fait son apparition. Mary Jane feint alors de ne pas comprendre.

Mary Jane et Peter continuent de se voir et MJ fait rapidement connaissance de son cercle d'amis : **Harry Osborn**, **Gwen Stacy** et **Flash Thompson**. Quand Peter et Gwen tombent amoureux l'un de l'autre, Mary Jane sort avec Harry.

L'amitié de Mary Jane pour Peter ne se dément pas et elle est là pour le consoler à la mort de Gwen. Avec le temps, Peter comprend que la jeune fille n'est pas aussi frivole qu'elle ne le laisse paraître. Avant son départ pour l'Europe, le baiser que Peter donne à MJ prouve que leurs sentiments ont évolué.

Mary Jane et Peter finissent par s'avouer leur amour, mais le fait d'être Spider-Man pose autant de difficultés que du temps où il sortait avec Gwen ou **Betty Brant**. Même si elle sait pourquoi il se conduit si bizarrement, Mary Jane n'en ressent pas moins le besoin de le punir et il lui arrive de sortir avec des garçons comme Flash Thompson juste pour faire passer le message

Peter finit par demander Mary Jane en mariage, mais elle refuse, prétendant qu'elle n'est pas du genre à se contenter d'un seul homme. Mal à l'aise, Mary Jane quitte New York et va poursuivre sa carrière de mannequin en Floride. Pendant son absence, Peter a plusieurs aventures, notamment avec la Chatte Noire (**Black Cat**), avec qui les relations sont particulièrement orageuses.

Au retour de Mary Jane, ils ont l'impression d'être devenus de bons amis, sans plus. Mais après un combat contre le **Puma** au sujet duquel Peter s'emmêle dans ses propres

Dessin : Humberto Ramos

mensonges, Mary Jane lui avoue qu'elle sait depuis quelques années qu'il est Spider-Man. Maintenant que le masque de Peter est tombé, elle se sent libre de retirer le sien et raconte à Peter son douloureux passé. Ils comprennent alors combien ils sont proches l'un de l'autre. Quelques mois plus tard, Peter refait une demande en mariage et cette fois, Mary Jane accepte.

Mais le fait d'être mariée à un super-héros est bien plus difficile que ne se l'imaginait Mary Jane. Des vilains comme Venom font irruption dans leur vie privée, et MJ doit faire face aux longues absences de Peter et à la peur très fondée de recevoir un jour un appel lui disant que son mari est à la morgue, bizarrement vêtu d'un costume de Spider-Man.

Sa propre carrière ne va pas sans poser de problèmes non plus. Ainsi, Jonathan Caesar, un de ses riches admirateurs, la fait enlever. MJ réussit à s'échapper, mais Caesar fait jouer ses relations pour que la carrière de mannequin de Mary Jane soit brisée. Elle ne se laisse pas abattre pour autant et accepte un rôle très bien payé dans le feuilleton Secret Hospital.

Mais que ce soit chez elle ou même entourée de gens, la jeune femme se sent de plus en plus seule – comme la veuve d'un super-héros. C'est à cette période que MJ se met à fumer (une habitude qu'elle abandonnera vite) et qu'elle se laisse presque tenter par une aventure avec l'acteur Jason Jerome. Triste et nerveuse, Mary Jane réussit quand même à se réconcilier avec son père.

La vie recommence à lui sourire. Elle tombe enceinte et c'est le clone de Peter, Ben Reilly, qui assume le rôle de Spider-Man. Mais à cause de Norman Osborn, elle perd son bébé et Ben meurt. Mary Jane accepte alors de redevenir mannequin. Peter est mal à l'aise que sa femme gagne plus que lui, mais le couple emménage bientôt dans un luxueux appartement avec Tante May.

Peter annonce même à Mary Jane qu'il renonce une fois pour toutes à être Spider Man.

Mary Jane n'a jamais été hostile à la double vie de Peter. Son sens des responsabilités est même à la base de son amour et de son respect pour lui. Mais il y a une chose qu'elle ne peut pas supporter : la place grandissante que prend Spider-Man dans leur couple. Les mensonges de Peter ne font que renforcer ce sentiment et leur mariage bat de l'aile. En outre, Mary Jane est harcelée au téléphone par un individu dont elle tait l'existence à Peter.

Un jour que Mary Jane doit prendre l'avion, Peter est censé venir lui dire au revoir, mais il arrive trop tard.

Dessin : Tim Sale

MARY JANE WATSON

L'homme qui harcèle MJ depuis des mois est lui aussi à bord de l'appareil et a un plan bien précis en tête. Quand l'avion explose en plein vol, Peter est obligé de se rendre à l'évidence : MJ est morte.

En fait, le "harceleur" – qui s'est mis à imiter Peter après avoir absorbé ses souvenirs grâce à ses pouvoirs surhumains – retient Mary Jane prisonnière. Peter vient au secours de sa bien-aimée mais elle a déjà pris sa décision : elle ne rentrera pas à New York pour être mise au second plan. Mary Jane quitte donc Peter pour aller vivre sur la Côte Ouest.

Après une période de séparation très douloureuse, Peter et MJ décident chacun de leur côté de faire le premier pas. Mary Jane s'envole pour New York, tandis que Peter part pour Los Angeles. Chacun trouve l'appartement de l'autre vide et rentre chez lui. Sur le chemin du retour, l'avion de Peter est pris dans un orage et le pilote décide de faire escale à Denver – ou l'avion de Mary Jane s'est arrêté. Ils se rencontrent à l'aéroport.

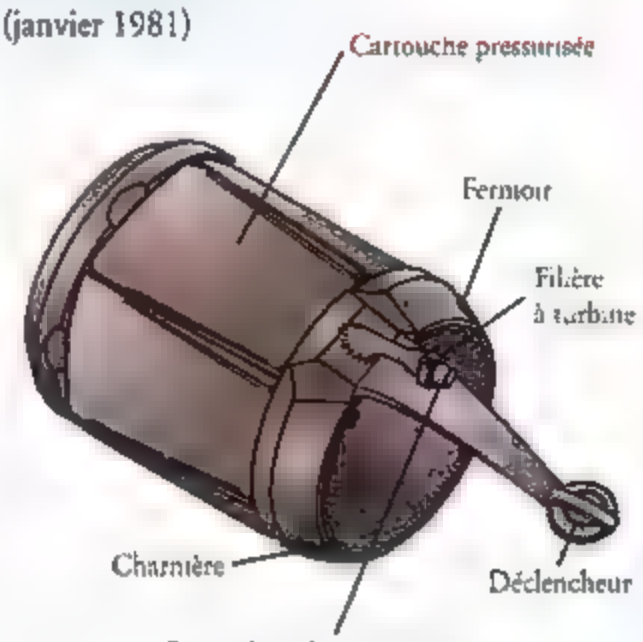
Leurs retrouvailles manquent d'être gâchées par l'arrivée du Docteur Fatalis (Doctor Doom) et d'une faction d'opposants au régime latvérien qui s'attaque au tyran. Spider-Man aide Captain America et Mary Jane comprend qu'aimer Peter implique d'accepter le Tisseur. Après le combat, Peter lui avoue qu'il ne peut vivre sans elle. Captain America, qui assiste à la scène, recommande à Spider-Man de ne pas laisser son masque étouffer ses sentiments.

Peter et Mary Jane prennent conscience que leur amour vaut toutes les épreuves qu'ils traversent.

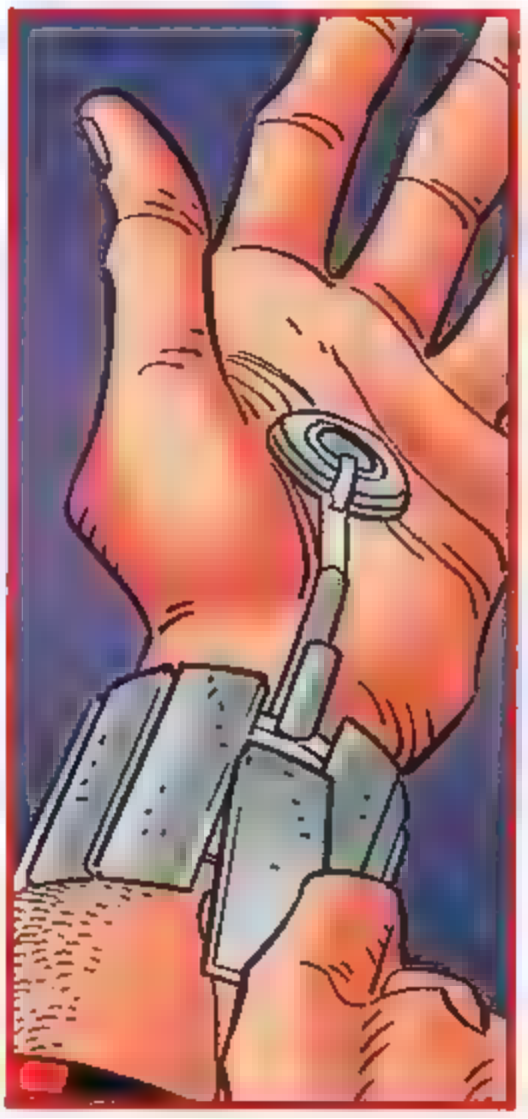
Dessin : John Romita

WEB-SHOOTERS

Nom français : LANCE-TOILES
Première apparition : *AF* #15 (1962)
Strange Spécial Origines 133 (janvier 1981)



Le génie dont le jeune scientifique a fait preuve pour créer ses lance-toiles est presque aussi extraordinaire que l'accident qui est à l'origine des incroyables pouvoirs de Peter Parker. Très novateurs, ses lance-toiles sont le complément parfait de ses pouvoirs d'araignée et lui ont sauvé la vie à maintes reprises.



Dessin : John Romita Jr

Portés aux poignets, ces ingénieux dispositifs permettent à Spider-Man de projeter de la toile soit en fils pour se déplacer le long des rues de Manhattan soit en couches plus épaisses pour piéger les vilains. Une série de petites projections rapides produit une toile plus lâche, tandis qu'une pression prolongée donne une boule volumineuse très pratique pour fabriquer des pièges ou contenir de petites explosions.

À force d'entraînement, Spider-Man est capable de produire des structures de plus en plus complexes : boucliers, trampolines, bandages et même parachutes de secours. Les lance-toiles se révèlent indispensables en toute circonstance, même pour confectionner un bâillon quand Spider-Man a affaire à l'intarissable J. Jonah Jameson.

La toile utilisée dans ces dispositifs est stockée dans des cartouches pressurisées rechargeables que Spider-Man porte à sa ceinture (Utility Belt). Pour projeter la toile, il suffit de presser sur le déclencheur qui part du bracelet et vient se loger dans la paume de Peter. Mais pour éviter toute fausse manœuvre quand Spider-Man ferme le poing par exemple, le mécanisme ne se déclenche qu'après deux pressions. La toile se forme presque instantanément au contact de l'air ou de l'eau et se dissout au bout d'environ une heure, ce qui suffit en général largement à la police pour venir arrêter les criminels entoilés.

Au fil des années, Peter a légèrement modifié ses lance-toiles, mais le concept de départ, élaboré dans sa chambre d'enfant de Forest Hills n'a pas changé.

Données techniques : La toile de Spider-Man est un polymère complexe, virtuellement solide dans les cartouches et qui se liquéfie à la sortie. Les cartouches sont pressurisées à 300 kg / cm² et la ceinture de Spider-Man en compte 30 Pour activer le déclencheur, il faut exercer une double pression de 29 kilos. La projection est assurée par les petites pales de la pompe à turbine à pile qui pousse le polymère à travers la filière. La résistance finale de la toile peut être estimée à 54 kilos par millimètre carré.

La distance maximum à laquelle la toile peut être projetée est d'environ 15 mètres vers le haut. La portée des tirs se rapprochant de l'horizontale est d'environ 20 mètres et la portée des arcs paraboliques approche les 50 mètres.

WHITE DRAGON

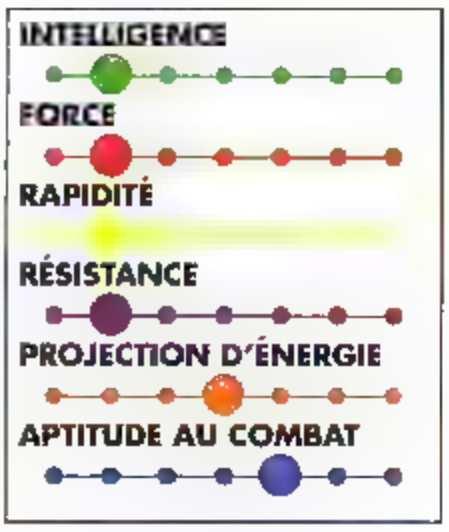
Nom français : LE DRAGON BLANC
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *ASM* #184 (1978) / Strange 137 (mai 1981)

Taille : 1,70 m
Poids : 72 kg

Chef du gang des Seigneurs du Dragon et travaillant au service du Caïd (Kingpin), le Dragon Blanc et ses quatre lieutenants essayent d'imposer leur loi au quartier chinois de New York.
Ce faisant, le Dragon Blanc attire l'attention de nombreux super-héros qui protègent la ville comme Spider-Man, le Chevalier de la Lune (Moon Knight) et le Rôdeur (Prowler). Le Dragon Blanc essaie en outre sans succès d'obliger, Phillip Chang – le spécialiste en arts martiaux et ancien étudiant de l'Empire State University – à travailler avec lui.

POUVOIRS/ARMES

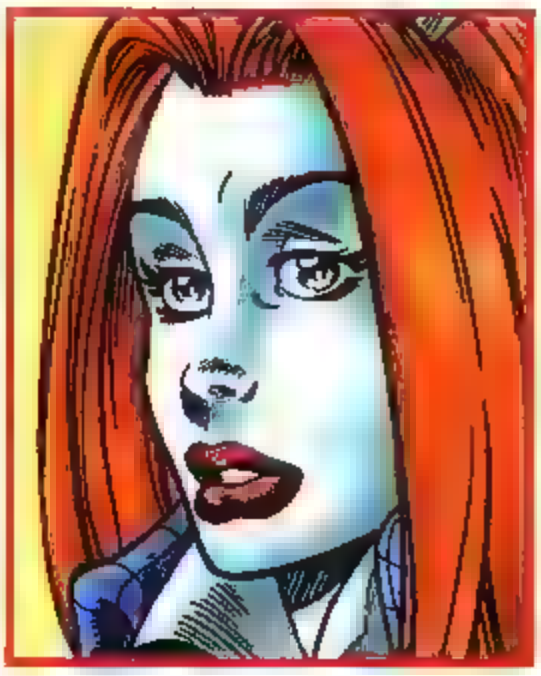
- Maîtrise parfaite des arts martiaux
- Émission de gaz et de feu par les narines
- Griffes d'acier



WHITE RABBIT

Nom français : LE LAPIN BLANC
Véritable nom : Dodson (prénom inconnu)
Première apparition : *MTU* #131 (1983) / Spécial Strange 48 (janvier 1987)

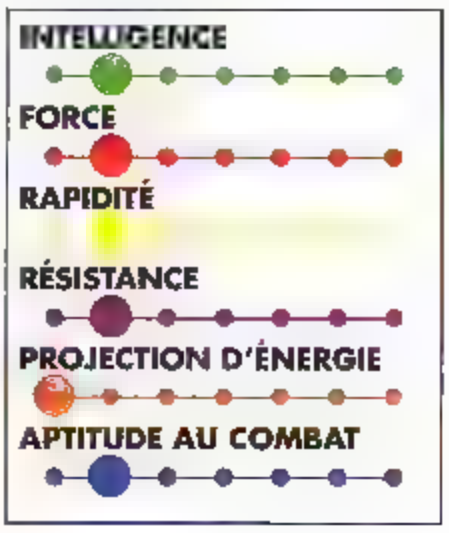
Taille : 1,68 m
Poids : 58,5 kg



Fascinée par *Alice au Pays des Merveilles*, la pauvre petite fille riche devient en grandissant le Lapin Blanc en s'inspirant librement du personnage du roman. Elle vole uniquement pour ressentir des émotions fortes et sa vague de cambriolages sera stoppée par Spider-Man et l'Homme-Grenouille (Frog Man). Elle s'associe au Walrus et est encore vaincue par Spider Man, l'Homme-Grenouille et l'Homme-Grenouille des origines (Leap-Frog). Elle embauche ensuite des acteurs pour la seconder, parce qu'aucun vilain ne veut faire équipe avec elle. Après quoi, elle kidnappe Grizzly et le Gibbon, mais est vaincue par le duo, que Spider Man vient aider. Son arsenal comprend une voiture en forme de lapin et un robot-lapin géant.

POUVOIRS/ARMES

- Parapluie à bout en lame de rasoir
- Carottes explosives et à bout en lame de rasoir
- Bottes à réaction



WHITE TIGER

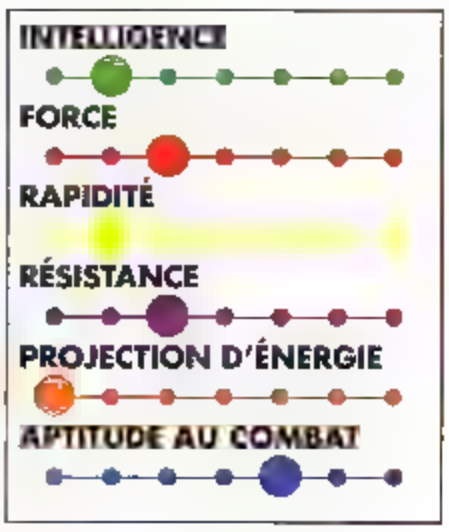
Nom français : LE TIGRE BLANC
Véritable nom : Hector Ayala
Première apparition : *DHKF* #19 (1975) / Inédite en VF

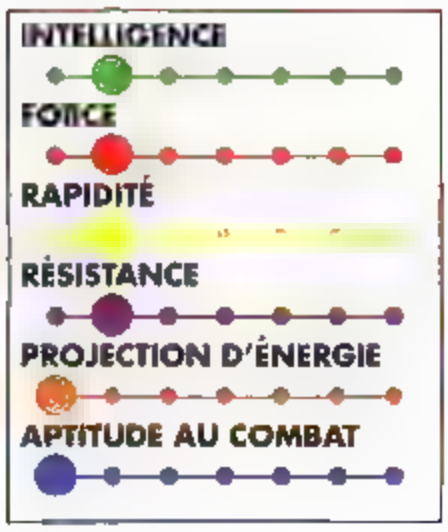
Taille : 1,80 m
Poids : 85,5 kg

Après avoir découvert les amulettes magiques qui donnaient leur pouvoir aux Fils du Tigre (Sons of the Tiger), Hector Ayala devient le Tigre Blanc et tâche de protéger les rues de New York de la violence des gangs. Étudiant à l'Empire State University, Hector fait équipe avec Spider-Man à plusieurs reprises pour affronter des adversaires tels que le Maraudeur Masqué (Masked Marauder) et Carrion. Malheureusement, quelques années plus tard, Ayala est injustement accusé de meurtre. En dépit des efforts de l'avocat de la défense, Matt Murdock (Daredevil), son procès se déroule mal. Il tente de s'échapper et est abattu par la police. On ignore s'il a fait exprès de se laisser tirer dessus. Murdock réhabilitera par la suite sa mémoire.

POUVOIRS/ARMES

- Techniques de combat augmentées





Nom français : DEBORAH WHITMAN
Véritable nom : Deborah Whitman
Première apparition : *ASM* #196 (1979) / Strange 150 (juin 1982)

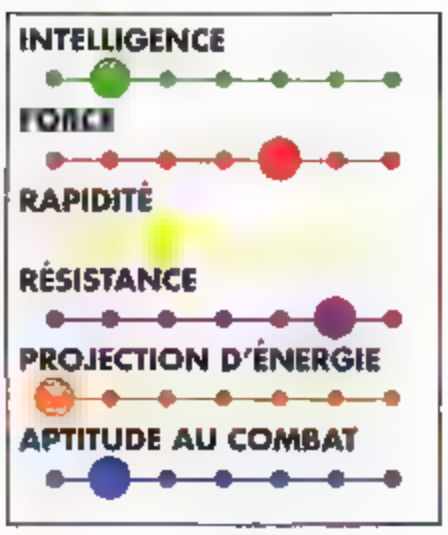
Taille : 1,65 m
Poids : 54 kg

Ancienne assistante de Morris Sloan (Dr. Morris Sloan) à l'Empire State University, Deborah Whitman a une brève liaison avec Peter Parker. Mais si elle est amoureuse, Peter ne partage pas vraiment ses sentiments. Avec le temps, Deborah commence à se douter qu'il est Spider-Man. L'idée l'obsède et la rend presque folle. À la demande du Dr Bailey Kulkin, le psychiatre de Deb, Peter confirme ses intuitions pour l'aider à ne pas perdre la raison. Mais Deborah refuse de le croire, convaincue qu'il lui ment pour l'aider. Elle finit par déménager dans le Middle West avec son vieil ami, Biff Rifkin.

DEBORAH WHITMAN

POUVOIRS/ARMES

- Contrôle sa densité/Intrangibilité
- Capacité de voler
- Force et endurance surhumaines
- Hypnose



Nom français : FEU FOLLET
Véritable nom : Jackson Arvad
Première apparition : *ASM* #167 (1977) / Strange 126 (juin 1980)

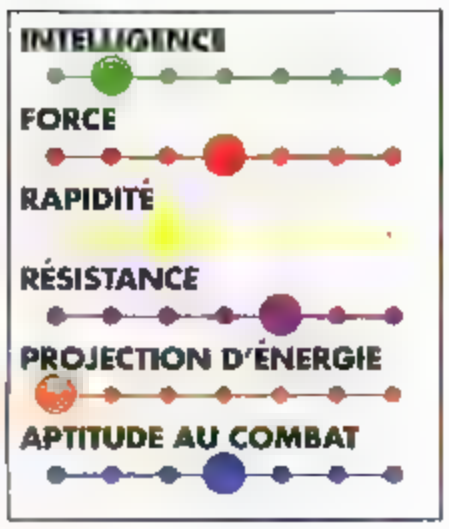
Taille : 1,82 m
Poids : 88 kg

Chercheur travaillant pour le compte de la Brand Corporation, Jackson Arvad est accidentellement transformé en Feu Follet alors qu'il tente d'empêcher une surcharge électrique de détruire un matériel fragile. Il devient alors contre son gré un agent de Jonas Harrow (Dr. Jonas Harrow), d'où un affrontement avec Spider-Man. Feu Follet finit par se retourner contre Harrow et aide à démanteler la Brand Corporation – en révélant les expériences illégales auxquelles elle se livre pour créer des super-vilains, comme celle qui a transformé la Tarentule (Tarentula) en araignée géante. Feu Follet devient ensuite membre des Outlaws, mais la Roxxon Oil prend à un moment donné le contrôle sur lui. Jackson réussit à se libérer de l'influence de Roxxon avec l'aide de Ben Reilly.

WILL O' THE WISP

POUVOIRS/ARMES

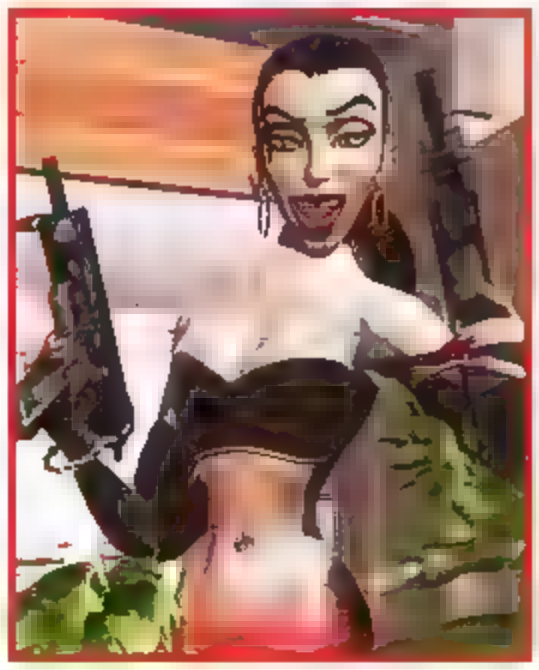
- Crache un liquide vert inconnu
- Puissante queue
- Paire de fusils automatiques Uzi



Nom français : YITH
Véritable nom : Inconnu
Première apparition : *SMQL* #1 (2002) / Spider-Man Hors Série 12 (juin 2003)

Taille : 1,82 m
Poids : 101 kg

Mi-humaine, mi-serpent, Yith est une mercenaire. Elle affronte Spider-Man quand Cliff Arliss, directeur de la Monnano Corporation, loue ses services. Ce sont les déchets chimiques rejetés par Monnano qui sont à l'origine du cancer que Martha et Billy Connors – épouse et fils de Curt Connors, alias le Lézard (Lizard) – ont développé. La mission de Yith consiste à éliminer Curt avant qu'il ne devienne trop gênant, mais le combat entre le Lézard, Yith et Spider-Man aboutit à un match nul. Billy guérit mais Martha meurt de son cancer. Yith, qui pourtant n'était jusqu'alors intéressée que par l'argent, tue Arliss par compassion pour Curt.



YITH

APPENDICE

LEGENDE

@	Annual	ASMA	Amazing Spider-Man Annual
AA	Amazing Adventures	ASS	Amazing Scarlet Spider
AF	Amazing Fantasy	AT	Astonishing Tales
ASM	Amazing Spider-Man	CA	Captain America

Abbott, Mr. & Mrs. *ASM #10 (1964)* Anciens voisins à Forest Hills. Ont emmené May se refaire une santé en Floride.

Absorbing Man (Carl "Crusher" Creel) & Titania (Mary "Skeeter" MacPherran) *JIM #114 (1965), Secret Wars #3 (1984)* Creel absorbe les propriétés physiques de tout ce qu'il touche. Sa petite amie Titania a une force surhumaine. Ont affronté SM pendant et après *Secret Wars*.

Ace ("Ace" Spencer) *SPEC @ #5 (1985)* Ancien leader du gang des Reapers. Reflexes surhumains. A témoigné contre son frère, meurtrier d'un membre du gang ennemi des Dragons.

Advanced Idea Mechanics (AIM) *Strange Tales #146 (1966)* Fabricant d'armes aspirant à conquérir le monde. SM a rencontré certains de ses agents et créations dont M.O.D.O.K., le Cube Cosmique, le Super-Adaptoïde.

Alpha Flight *Uncanny X-Men #120 (1979)* Super-équipe canadienne. S'est alliée à SM face au Collecteur, à Brass Bishop et son équipe.

Alpha Robot *MTU #129 (1983),* Créé par les robots intelligents du Penseur Fou pour défendre la ville de Ponder, vestige emblématique de la fin du XIX^e^.

Anansi (Kwaku Anansi) *ASM #48 (2003)* Dieu africain manipulateur, sans doute à l'origine des spider-pouvoirs d'Ezekiel. SM. Est devenu une divinité grâce à Nyame (alias Nyambe), dieu africain du ciel.

Anarchists for Freedom Army *ASM @ 2001* Terroristes. Ont attaqué le siège de l'O.N.U. pour attirer l'attention de SM le soir où MJ est réapparue après avoir été enlevée par Stalker.

Anti-Men (Unholy Three – Ape-Man, Bird-Man, Cat-Man – plus Dragonfly, Frog-Man) *DD #10 (1964)* Criminels masqués, Agents d'Organizer du Comte Néfaria, de Madame Masque. Confrontés à SM, Daredevil à l'occasion d'un kidnapping.

Animen (Buzzard, Crushtacean, Flying Fox, Komodo, Spinneret) *Scarlet Spider Unlimited #1 (1995)* Créatures du Wundagore. Agents du Maître de l'Évolution. Chargés d'éliminer le Chacal. Ont fait découvrir à Ben Reilly le Clan du Chacal.

Annihilus *FF @ #6 (1968)* Tyran de la Zone Négative. Redoutables pouvoirs émanant de la Capsule de Contrôle Cosmique. SM et la Torche l'ont empêché de soumettre la Terre en écrasant les Terrifics.

Aquanolds *MTU #14 (1973),* Le Dr Dorcas a donné vie à ces créatures amphibies auxquelles il a tenté d'insuffler la force vitale de SM et de Namor.

Arcane Order of the Night *SPEC #170 (1990)* Église fondée par Ambrose Carpathian. Le jeune dieu Calculus s'est servi du Space Phantom, de SM, des Vengeurs, des Outlaws pour envoyer un essaim tueur (Black Insect Swarm) dans l'espace afin de sauver l'humanité. L'actuel leader Andrew, a cherché à récupérer l'essaim grâce à l'œuf du Dragon. Il a été neutralisé par SM, Black Fox le Dr Fatalis.

Atlantis *Motion Picture Funnies Weekly #1 (1939)* A attaqué le monde de la surface sous l'égide de Namor et d'autres. Contré par les héros terriens dont SM. A manipulé Megasaur. A failli être offert en sacrifice à Seth par le prêtre déviant Ghaur.

Atlas (Erik Josten, alias Power Man, Smuggler, Goliath) *Avengers #21 (1965)* Transformé en Power Man par Zémo. Devenu agent de la Maggia sous le nom de Smuggler. Capturé, il a dévoilé les secrets de l'organisation, été secouru par SM, mais blessé par le tueur de la Maggia, El Rumsford. Ses pouvoirs augmentent quand il se métamorphose en Goliath. A combattu SM et son double cosmique.

Axum, Daniel (formerly Danny Broughton, alias Battler) *Thunderbolts #76 (2003)* Force surhumaine. A rencontré SM sous le costume de Battler. S'est reconverti en lutteur professionnel sous le nom d'Axum.

Aunt May's Boarders *MTU #120 (1982)* Nathan Lubensky. Arthur "Anton" Chekov, les sœurs Martha & Sophie, le couple Victor & Harriet Palermo. Ernie Popchik.

Authority (Tito Mendez) *MTU #4 (1997)* Informateur. A piégé SM pour s'emparer de la Sphere of Ultimate Knowledge et a perdu la raison dès qu'il en a pris possession.

Avengers Team-Ups Sundown ; criminels présents au mariage de Mr. Fantastic et de l'Invisible ; Exemplars ; Timespinner , Nébula, Stranger , Blackout, Moonstone, Rhino, Electro sur le Projet . PEGASE ; les Hommes de Lave, Deathweb ; Alternator, Bug-Bot ; Void , Space Phantom ; Black Insect Swarm , l'Enchanteresse ; Thanos.

Avengers Solo Team-Ups, Captain America (SULTAN, Vermine, le Scorpion, la Gargouille Grise, Batroc, Carnage, Stone-Face). Le Faucon (Stone-Face, Midas, l'Homme-Plante). Thor (Le Monolithe Vivant, Krylik, Dalia & Meru, Black Abbott, Mongoose, Dark Gods, Tokkots). Iron Man (Zarrko & Kang, Wraith/Philip DeWolff, Magma, Radioactive Man, Blacklash). Henry Pym et/ou la Guêpe (Egghead, M'Sieu Tete, Equinox). Hercule (City-Stealers, Dr Zeus). La Veuve Noire (le Samouraï d'Argent, la Vipère, le Hibou). Œil de Faucon (Mr. Fear, Quasimodo). Photon/Captain Marvel (PRIDE). Starfox (Will-Kiser). Vision et/ou la Sorcière Rouge (Dark Rider, le Crapeau, Necrodamus, Alpha, Monstroid). Wonder Man (Mauler, Psyk-Out, Griffin). Thunderstrike (Pandara, Hydro-Man, l'Homme Absorbant & Titania). La Sorcière Rouge & Captain America (Xandu). La Sorcière Rouge & Quasar (la Couronne du Serpent). Panthère Noire (Stegron, Hellrazor).

Quasar (Luminex & Nitro, Terminus). Tigra (Kraven le Chasseur, Zabo, Man-Killer). Miss Hulk (les Headmen, Man-Killer). L'Homme-Fourmi II (le maître de Corvée). Warbird/Miss Marvel (Super-Skrull, Silver Dagger). Oiseau Moqueur (Karl Delandan). Machine Man (le Baron Brimstone). L'Homme Sable (les Exécuteurs, ULTIMATUM).

Band of Baddies (Critical Mass, Bloodlust, Whiplash, Dentist, Savage Fin) *MCP #49 (1990)* Groupe de mutants dirigé par un ancien camarade de classe de PP, incluant son propre dentiste. A kidnappé la fille mutante du vieil ami de Wolverine. Vaincu par SM et Wolverine.

Banks, Sharon *ASM #278 (1986)* Avocate. A défendu Flash Thompson accusé d'être le Super Bouffon.

Banjo & Bugeye *SPEC #156 (1989)* Frères mutants, respectivement dotés d'une force surhumaine et de pouvoirs psioniques. Ont affronté SM quand il recherchait Joe Robertson en Pennsylvanie.

Baron Brimstone (Walter Theodoric) *Machine Man #16 (1980)* Scientifique et magicien. S'est mesuré à Machine Man et SM. A brièvement retenu SM prisonnier dans une dimension démoniaque. Vaincu par la Guêpe et Paladin.

Baron Helmut Zemo *Captain America #168 (1973)* Fils d'un criminel de guerre nazi. Ennemi de Captain America. A fait muter Vermine, les Protoïdes. A attaqué Vermine, SM et le Dr Kafka.

Baroness Helke Zemo *SM. Fear Itself Graphic Novel (1992)* A chargé White Ninja de dérober les Cassidy Crystals, inspirant la peur, et rencontré SM.

Baron Ludwig von Shtupf *MTU #36 (1975),* Savant psychopathe. A essayé de lever une armée de monstres avec Frankenstein, Man-Wolf. Agent du S.H.I.E.L.D. Judith Klemmer a aidé SM, Monster à le terrasser.

Baron Mordo (Karl Amadeus Mordo) *Strange Tales #111 (1963)* Ennemi du Dr Strange. A offert JJJ, les camarades de classe de PP en sacrifice à Dormammu. A été neutralisé par SM et Strange.

Baron Wolfgang von Strucker *Sgt. Fury and His Howling Commandos #5 (1964)* Ancien officier nazi, fondateur de l'Hydra. Ennemi du S.H.I.E.L.D. Combattu par plusieurs héros dont SM. A aussi eu affaire à Richard et Mary Parker.

Basilisk *Marvel Preview #7 (1976)* Démon condamné à fusionner avec Satana Hellstrom. A manipulé le Dr Strange, SM, Miss Marvel pour s'emparer de l'âme de Strange. Satana s'est sacrifiée pour le tuer.

Batroc the Leaper (Georges Batroc) *TOS #75 (1966)* Mercenaire français. Ennemi de Captain America. S'est opposé à SM et Captain America réunis.

CAC	Captain America Comics	**DFSM**	Deadly Foes Of Spider Man	**GSXM**	Giant-Size X-Men
CB	Captain Britain	**DHKF**	Deadly Hands Of Kung Fu	**IW**	Infinity War
DD	Daredevil	**FF**	Fantastic Four	**JIM**	Journey Into Mystery
DEF	Defenders	**GSSM**	Giant-Size Spider-Man	**LCHH**	Luke Cage Heroes For Hire

Bend Sinister *ASM @ #14 (1980)* La confluence mystique permet au mal de triompher tous les 60 000 ans. Instrument de Lucius Dooby, savant au service du Dr Fatalis. Vaincu par SM et le Dr Strange

Bendix, Dr. Albert *SMROTGG #1 (2000)* Médecin. A aidé Norman Osborn à se remettre apres le Rassemblement des Cinq. Éliminé par le Bouffon.

Bennett, LaFronce *PPSM #35 (2001)* Jeune garçon à la vie dure. Rêvait d'être le partenaire de SM qu'il s'imaginait afro-américain comme lui

Bernhammer, Cynthia *SPEC #145 (1988)* Avocate de Joe Robertson dans l'affaire Tombstone. Est sortie avec Nick Katzenberg.

Biotechnix *PPSM #39 (2002)* Société fabriquant des prothèses, dirigée par Fusion (et Doc Ock) dont le but est de manipuler des personnes influentes, parmi lesquelles le membre du Congrès américain Miles Bradley.

Black Abbott *MTU #147 (1984)* Ancien moine de Dakoth-Kuru. Sous le contrôle mental des Black Apostles. Rêve de conquête mondiale. Combattu par SM avec Nomad, la Torche et Thor.

Black Crow (Jesse Black Crow) *Captain America #290 (1984)* Double héroïque d'un dieu indien. A fait subir à SM et Puma une expérience mystique pour résoudre leurs différends puis il a supprimé dans l'esprit de Puma le souvenir de l'identité secrète de SM.

Blackheart *DD #270 (1989)* Pion de Méphisto. Confronté à SM et Daredevil.

Black Knight (Nathaniel Garrett) *Tales to Astonish #52 (1963)* Armes de pointe, cheval volant. A défié SM pour montrer de quoi il était capable aux Maîtres du Mal.

Blackbyrd (Nathaniel Alexander Byrd) *Deadly Hands of Kung Fu #12 (1975)* Détective privé. A travaillé avec les Fils du Tigre, Tigre Blanc et SM.

Blacklash (Mark Scarlotti, alias Whiplash) *TOS #97 (1968)* Mercenaire au caractère instable, armé d'un fouet. Ennemi d'Iron Man et SM.

Blake, Kent *Kent Blake of the Secret Service #1 (1951)* Espion, soldat, justicier. En activité pendant des décennies. Tué par un criminel minable, Jimbo Ryan, Fantôme revenu pour aider SM à arrêter son meurtrier.

Blare *MTU #1 (1997)* Bombes soniques. Vaincu par SM.

Blastaar *FF #62 (1967)* Tyran alien. A combattu SM sur Terre, dans la Zone Négative.

Blizzard (Gregor Shapanka) *TOS #45 (1963)* Ennemi d'Iron Man, projetant un froid intense. A kidnappé Robert Saunders.

Blob (Fred J. Dukes) *X-Men #3 (1964)* Redoutable ennemi des X-Men. SM, la Chatte Noire ont mis fin à ses exactions. A affronté SM seul, et avec la Confrérie des Mauvais Mutants

Bloodscream & Roughouse *Wolverine #4 (1989)* Ennemis de Wolverine. L'un est un vampire mutant séculaire, l'autre une force de la nature. Sbires de la Tarentule Noire. Ont rencontré Ricochet (PP).

Bloodshed (Wyndell Dickinson) *WSM #81 (1991)* Voleur de voitures devenu justicier en armure. A menacé le comptable Richard Dickinson. Soustrait par SM à la vengeance de son employeur Philippe Bazin.

Blowtorch *MCP #67 (1990)* Pyromane en armure. Vaincu par SM.

Blue Boys Gang *ASM #284 (1987)* Criminels masqués pendant la guerre des gangs opposant Rose à Arrangeur. A combattu SM et le Punisher.

Bobster (Sturdevant E. "Bob" Rollins) & Hypertron 1.0 *WSM #83 (1991)* Armure de combat Hypertron conçue par les anciens agents de l'AIM Timmy et Myron. Utilisée dans un cambriolage raté. Bob l'a récupérée dans l'espoir de devenir un super-héros riche et célèbre sous le nom de "The Bobster".

Bolt, Jefferson *MTU #3 (1972)* Membre d'un gang. Métamorphosé en pseudo-vampire par Morbius. Apparemment tué lors d'un accrochage entre son gang et SM et la Torche

Bolton, Dr. Bradley *ASM #153 (1976)* Co-créateur de W.H.O. Le Caïd a fait enlever Mindy, la fille de Bolton, par le criminel international Paine pour lui faire avouer le secret de fabrication de sa machine. Bolton s'est sacrifié pour protéger sa fille

Bossman Morgan *Captain America #152 (1972)* Gangster de Harlem. A combattu SM, Cage Captain America, entre autres.

Boullion, Andre *ASM #265 (1985)* Receleur, ami de Black Fox. Tué par Chance, en voulant piéger Black Fox

Bounty *FF #14 (1999)* Redoutable mercenaire extraterrestre. Ami des FF. S'est associé à SM quand des relations sentimentales conflictuelles entre membres des deux groupes ont fait monter la tension entre le gang de Chinatown, la Golden Horde, et les guerrières de Pluton.

Bounty Hunter *SPEC #104 (1985)* Mercenaire high-tech. A poursuivi le détenu en cavale Roller Skater pour toucher la prime. Vaincu par SM

Brace *Annex #1 (1994)* Cyborg, agent de l'AIM. A combattu SM. Annex.

Bradley, Carrie *Amazing Scarlet Spider #1 (1995)* Agent de change, professeur d'autodéfense. Voisin de Ben Reilly.

Briosky, Mr. *WSM #24 (1987)* Propriétaire de casino. Le Vautour lui a proposé un dé truqué téléguidé, mais il l'a refusé. Vengeance du Vautour déjouée par SM et par le Super-Bouffon

Brll'nah>zhhk< *PPSM #23 (2000)* Petits extraterrestres gris. Représentés par McNair & Associates. Ont enlevé PP, Randy Robertson et d'autres pour mener des expériences sur des croisements d'espèces. La dangereuse créature arachnéenne née de ces recherches a été neutralisée par SM.

Bromwell, Dr. *ASM #9 (1964)* Médecin de May Parker durant plusieurs années.

Brotherhood of Evil Mutants (Toad, Blob, Pyro, Phantazia, Sauron, Thornn) *X-Force #5 (1991)* Groupe de mutants terroristes. L'équipe du Crapeau a affronté SM, Darkhawk, Sleepwalker pour prendre le contrôle d'un portail interdimensionnel. SM avait précédemment sauvé le Crapeau du suicide, qui a brièvement rejoint les Misfits, des apprentis partenaires de SM

Brothers Grimm (Percy & Barton Grimes) *Iron Man #187 (1984)* Illusionnistes. Ont défié SM et son double cosmique.

Brown, Mindy S. McPherson *ASM #78 (1969)* Épouse de Hobie Brown (Prowler). Accusée par son employeur, Transcorp, elle a été blanchie par SM, Prowler. Séparée, mais de nouveau avec Hobie depuis qu'il a été blessé dans le Grand Jeu

Buchanan, Charles H. *SM #38 (1993)* Voleur de bas étage régulièrement arrêté par SM. A secouru Sarah Klein (une amie de JJJ) menacée par Electro.

Buchinsky, Col. *ASM #331 (1990)* Agent du gouvernement. Avec les Mechanoïdes, s'est emparé d'un stock de cocaïne devant servir de monnaie d'échange en cas d'effondrement économique. Déjoué par SM et le Punisher

Buel *SENS #21 (1997)* Sorcier extradimensionnel entouré de serviteurs Gremlyns. A débarqué sur Terre à travers le portail Babylon des Technomancers. SM et le Dr Strange l'ont empêché de faire fusionner plusieurs mondes

Bullit, Sam *ASM #91 (1970)* Homme politique. A dirigé la campagne anti-SM. A kidnappé Joe Robertson. Démasqué par SM et Iceberg

Bullseye *DD #131 (1976)* Tueur d'élite. Ennemi de Daredevil. A rencontré SM quand il a tenté d'éliminer le sénateur Ward sur ordre du Caïd

Byrnes, Timothy *ASM #259 (1984)* Marié à la sœur de M., Gayle. A abandonné sa femme et ses fils Kevin et Tommy.

Caches, Professor Marina *ASM #427 (1997)* Professeur de psychologie à l'ESU. Ex-femme de la Tarentule Noire. S'est enfuie avec son fils Fabian. A eu une relation avec Dante Rigoletto, le neveu de Fortunato.

Cadre (Dementia, Shard, Vortex) *WSM @ #9 (1993)* Membres du Hellbent, un groupe de super-

APPENDICE

criminels non humains. Entraînés par les fameux chevaliers de l'Ordre du Temple. Opposés à SM dès leur première aventure hors de leur monde.

Captain Marvel (Mar-Vell) *Marvel Super Heroes #12 (1967)* Guerrier kree devenu le protecteur de l'univers. Associé à SM face à Basilic et d'autres. Est mort d'un cancer. Son fils Genis-Vell, conçu artificiellement, lui a succédé et a aidé SM à combattre les redoutables clones de Thanos.

Captain Power (Christina Carr) *SM: Chapter One #1 (1998)* Blessé lors du même accident qui a fait muter le Dr Octopus. A augmenté son pouvoir pour se transformer en un homme surpuissant. Vengeance déjouée par SM.

Carradine, Jessica *SENS #0 (1996)* Fille de Burglar haïssait SM. Est sortie avec Ben Reilly, a découvert sa double identité et compris que c'était que qu'un de bien.

Carrion II (Malcolm McBride) *SPEC #149 (1989)* Contaminé par le virus du Chacal, il est devenu le deuxième Carrion du nom. A affronté SM avec le Super-Bouffon, Carnage et d'autres. S'est refait une santé à Ravencroft, aidé par sa mère, Beatrice Martha McBride.

Carrion III (Dr. William Allen) *SM: Dead Man's Hand (1997)* Chercheur au S.H.I.E.L.D. A analysé le virus du Chacal. Est devenu le troisième Carrion. A transmis le virus du Zombie à toute une foule et été neutralisé par SM.

Cassady, Wesley *ASM #302 (1988)* Chef d'équipe dans le bâtiment au Kansas. Mordu par un lapin radioactif. A caché ses pouvoirs et refusé d'aider SM confronté au Dr Nero.

Cassidy, Black Tom (Thomas Samuel Eamon Cassidy) *X-Men #99 (1976)* Partenaire de longue date du Fléau. A déployé la moitié du pouvoir de son acolyte face à SM, aux X-Men. Avec le Fléau, a combattu SM et X-Force.

Cat (Shen Kui) *Master of Kung Fu #38 (1976)* Artiste maître en arts martiaux. Allié et ennemi de Shang-Chi. SM l'a aidé à sauver son fils.

Cell-12 (Andros, Bramer, Lasher, Nardi) *ASM #411 (1996)* Cyborgs chargés par le Super-Bouffon d'attaquer Ben Reilly et PP. Apparemment tués par le Super-Bouffon suite à leur échec.

Chambers Brothers *SM/Punisher/Sabretooth: Designer Genes (1993)* PDG de Roxxon, Brandon Chambers a financé les expériences en génétique de son frère, le Dr Phillip Chambers, sans savoir que son autre frère, Mitchell, en était le cobaye. Ce dernier s'est métamorphosé en monstre. SM, le Punisher ont mis fin à ces agissements. Dents de Sabre a tué Phillip. Brandon a gardé Mitchell prisonnier pour le soumettre à d'autres expériences.

Cherryh, Randolph Winston *DD #177 (1981)* Conseiller municipal. A offert une récompense à SM pour arrêter Batwing. SM a refusé.

Chesbro *ASM #419 (1997)* Espion au service de la Tarentule Noire.

Chess Set (Brass Bishop, Dark Tower, Killer Queen, King Coal, Overknight) *Alpha Flight #121 (1993)* Ont combattu SM, Wolverine, Alpha Flight quand Brass Bishop a mis aux enchères les corps saturés d'énergie du chercheur Hedison, des Gamma Flighters Silver & Aurie.

Chief Examiner *Questprobe #1 (1984)* Créé par l'alien Durgan qui voulait s'emparer du pouvoir de Black Fleet. A analysé plusieurs héros dont SM.

Childress, Dr. Delia "Delilah" *MTU #102 (1981)* Ancien amour de Doc Samson. Agent de l'AIM. A poussé le Rhino à attaquer SM et Doc Samson.

Cicero, Caesar ("Big C") *ASM #73 (1969)* Avocat de la Maggia, chef du milieu. A régulièrement rencontré SM.

City-Stealers *MTU #28 (1974)* Deux individus équipés par They Who Wield Power. Ont tenté de dérober l'île de Manhattan mais leur plan a été déjoué par SM et Hercule.

Clayton, Katrinka Janice (K.J.) *ASM #190 (1979)* Rédacteur au Daily Globe très renfermé. Cible de la prise du pouvoir qui a failli tourné au drame de Rupert Dockery. Il a été sauvé par SM.

Clemmens, Charles *Tangled Web #7 (2001)* A découvert l'identité civile de SM quand celui-ci a sauvé la vie de son fils Jimmy. A gardé le secret. Plus tard, SM a été un acteur involontaire dans le plan de Clemmens visant à obtenir de l'argent pour financer le traitement de son fils.

Cochrane, Tom *Tangled Web #4 (2001)* Lieutenant du Caïd. Éliminé suite à son échec face à SM qui a fait capoter une livraison d'armes.

Code: Blue (Lt. Marcus Stone, others) *Thor #426 (1990)* Section de la police de New York chargée de repousser les menaces représentées par des surhumains. A épaulé SM face aux Démolisseurs.

Coldheart *SM #49 (1994)* Agent du gouvernement qui a voulu se venger de surhumains responsables de la mort de son fils. A attaqué le Super-Bouffon et SM. Armure de combat et lames réfrigérantes.

Collector (Taneleer Tivan) *Avengers #28 (1966)* Doyen de l'univers. Collectionne les objets rares, les formes de vie. A tenté de s'emparer de SM, Mamma. Déjoué par SM et Alpha Flight.

Corbett, Ron *WSM #21 (1986)* Jeune recrue olympique. A accusé SM d'avoir tué son père lors d'un hold-up. A usurpé l'identité de SM, piégé le héros avant de reconnaître le bien-fondé de son action.

Cosmic Cube *TOS #79 (1966)* SM a usé de l'incroyable pouvoir de cet objet face au dieu Seth durant le Projet PEGASE. Aujourd'hui transformé en Kubik.

Coterie *Contest of Champions #1 (1999)* Alliance provisoire entre les Broods et les Badoons. Compétition organisée dans le but avoué de se débarrasser des héros de la Terre. SM a combattu Domino d'X-Force. La Coterie a été vaincue avec l'appui de Lockdown. Rosetta Stone de la Zone Négative. Plus tard, SM a de nouveau croisé des Badoons.

Creaux *SMTU #5 (1996)* Policier corrompu à la solde de Tombstone. A usé d'une poudre mortelle. A affronté Ben Reilly et Gambit.

Creep *SM #96 (1998)* Agent de Norman Osborn. A attaqué Allison Mongraine, Joe Robertson.

Crimewave *Sleepwalker #6 (1991)* A essayé de supplanter le Caïd. Neutralisé par SM Sleepwalker.

Crimson Crusader & Imp (Rory & Pandora Destine) *MCP #158 (1994)* Jeunes membres du puissant Clan Destine. Ont demandé conseil à SM et bénéficié de son aide face à Skyline Killer.

Cult of the Jackal (Anubis, Caiman, Harrier, Piranis, others) *Scarlet Spider Unlimited #1 (1995)* Groupe rebelle fondé par le Chacal composé de créatures du Wundagore. Ont réintégré leur territoire d'origine après s'être mesurés à Scarlet Spider.

Cussler, Phillip Sr. *SPEC #215 (1994)* Gentleman d'un âge, légèrement dérangé. A cherché à se venger de sa famille avec l'aide du Scorpion. A attaqué SM par derrière qui a réagi instinctivement et a failli l'achever.

Cutthroat (Daniel Leighton) *MTU #89 (1980)* Meurtrier masqué. Frère du presque héros Diamondback. Payé pour éliminer SM qui l'a combattu avec Diablo.

Cyber-Hunters *WSM #97 (1993)* Tueurs en armure de l'Étranger. Associés à Blood Rose face à SM, avant de se retourner contre lui sur ordre de l'Étranger.

Cyberslayers *Spectacular Scarlet Spider #1 (1995)* Monstres d'acier utilisés par Alastair Smythe contre Carolyn Seward et Scarlet Spider.

Cyborg X *SM #18 (1992)* Soldat reconstitué. A perdu la raison. Maîtrisé par SM et Ghost Rider.

Daily Bugle Management & Columnists (Past & Present) : J. Jonah Jameson (propriétaire, directeur), Joseph "Robbie" Robertson (rédacteur en chef), William Walter Goldman (ancien propriétaire et directeur), Thomas Fireheart (ancien propriétaire), Norman Osborn (ancien propriétaire) Kate Cushing (reporter financier). Victor Pe

LÉGENDE

MCP	Marvel Comics Presents	**MSHSW**	Marvel Super Heroes Secret War	**OU**	Omega The Unknow
MM	Machine Man	**MTE**	Marvel Treasury Edition	**PP**	Power Pack
MK	Moon Knight	**MTID**	Marvel Two-In-One	**PPSM**	Peter Parker: Spider-Man (1999)
MP	Marvel Preview	**MTU**	Marvel Team-Up	**RH**	Rampaging Hulk

(reporter photographe adjoint). Vickie Danner (correspondante D.C.). Ann Macintosh (responsable petites annonces). Wendy Thorton (journaliste sportive). Dilbert Trilby (journaliste nécrologique). Isabel Bunsen (journaliste scientifique).

Daily Bugle Investigative Staff (Past & Present), Reporters : Ben Urich, Ned Leeds, Ken Ellis, Jacob Conover, Frederic Foswell, Joy Mercado, Charley Snow, Betty Brant, Melvin Gooner (affaire Wendigo). Maggie Lorca, Katherine "Kat" Farrell (affaire Bricoleur/Judge), Anthea Depres. Photographes : Phil Sheldon (mort de Gwen), Lance Bannon, PP, Nick Katzenberg, Angela Yin (ami de PP cousin de Dragonfly), Cole Cooper (suspecté de se cacher sous l'armure F.A.C.A.D.E.). Tony Reeves.

Daily Bugle Junior Staff (Past & Present), Administratrices : Betty Brant, Glory Grant. Internes : Phil Urich, Meredith Campbell, Spence Williams. Apprentis : Billy Walters.

Daily Globe Staff (Past & Present) : Uri Rosenthal (ancien propriétaire), KJ Clayton (rédacteur en chef), Barney Bushkin (sélection photos), Pamela Dean (journaliste socio-économique). Reporters : Rupert Dockery, Eddie Brock, April Maye, Sandy Jones. Photographes : PP, Lance Bannon.

Daily Grind *SENS #0 (1996)* Restaurant de NY. Ben Reilly y a été serveur et s'y est fait beaucoup d'amis parmi la clientèle : le mannequin Desiree Winthrop, le menteur-né Buzz, Jessica Carradine. Alison Mongrain y a aussi brièvement travaillé dans le but d'empoisonner MJ.

Dakimh the Enchanter *Adventure into Fear #14 (1973)* Esprit d'un sorcier pré-Atlantis. Associé à SM face à D'Spayre dans les marais de l'Homme-Chose.

Daley, Brian Sr. *SPEC #84 (1983)* Homme politique. A un fils, Brian Jr, une femme, Marjorie. A exploité son image de père de famille. Fils kidnappé par Conchita Hernandez qui a perdu son bébé. Son épouse a révélé sa vraie nature.

Dalia the Shape-Changer & Meru the Mind-Bender *MTU #115 (1982)* Aliens de Charron. Dalia (chef du mouvement de résistance étudiant Haif-Nas) a recouvert la mémoire sur Terre sous l'apparence d'un sans-abri, Jane Doe, alors qu'elle cherchait à échapper à son ennemi et ancien amant Meru (membre de l'élite Haif). Ces deux esprits ont fusionné avec la Valkyrie qu'ils ont brièvement possédée et rendue folle lors d'un affrontement avec SM. Thor les a envoyés dans l'espace.

Damage Control *MCP #19 (1989)* Entreprise new-yorkaise de remise en état de surhumains. A sauvé SM des griffes de l'Alternator Bug-Bot du Bricoleur.

Dansen Macabre *MTU #93 (1980)* Prêtresse démoniaque de Shiva. Contrecarrée par SM, Werewolf, Shroud. Hypnotise et tue en dansant.

Dark Rider *MTU #42 (1976)* Dernier survivant d'un peuple de sorciers ancestral. A fait remonter la Sorcière Rouge en 1692 pour s'approprier des pouvoirs. SM et d'autres l'ont suivi dans le temps et l'ont neutralisé.

Darkhawk (Christopher Powell) *Darkhawk #1 (1991)* Jeune héros dans un corps d'alien aux super-pouvoirs. A épaulé SM face à la Confrérie des Mauvais Mutants, aux Hostiles, entre autres.

Darter (Randy Vale) *SPEC #29 (1979)* Serviteur de Carrion, à qui on a promis les pouvoirs de SM. A attaqué PP défendu par le Tigre Blanc. Carrion a trahi Darter en offrant les pouvoirs de SM à Spider-Amoeba. Darter a voulu se venger de Carrion mais a été tué.

Daughters of the Dragon (Colleen Wing, Misty Knight) *Deadly Hands of Kung Fu #32 (1977)* Détectives privés. Ont prêté main forte à SM face à Steel Serpent. Colleen : samouraï d'élite. Misty : bras bionique.

Dead Aim, Battlescar, Warzone *SPEC #210 (1994)* Super-agents de Justin Hammer. Ont combattu l'Étranger et rencontré SM.

Deadmaker *ASM @ (1996)* Fils d'un tueur du KGB neutralisé par les parents de SM. A repris le nom de code de son père et tenté d'éliminer les Parker. Vaincu par SM.

Deadpool *New Mutants #98 (1991)* Mercenaire. A voyagé dans le temps, traversé l'existence de SM, utilisé un projecteur d'hologrammes. A combattu Kraven le Chasseur.

Death *Captain Marvel #27 (1973)* À l'agonie, SM a lutté contre Thanos pour persuader l'incarnation de la Mort de ressusciter une petite fille. Impressionnée, la Mort a aussi ramené le héros à la vie.

Deathstorm *MCP #12 (1989)* Chef du groupe terroriste A.R.E.S. (Assassination, Révolution, Extortion, Sabotage). Tué par Solo, malgré l'intervention de SM.

Deathurge *MTIO #72* Double de l'entité cosmique Oblivion. Manipule les forces des ténèbres pour inciter au suicide. A combattu SM qui essayait de sauver sa victime.

Deathwatch (alias Stephen Lords) *Ghost Rider #1 (1990)* Seigneur extradimensionnel. A engagé Blackout, Snowblind, Hag, Troll et des ninjas comme agents. Ghost Rider II, John Blaze, SM ont affronté ses démons. Deux d'entre eux ont pris possession de Doppelganger avant sa mort.

Deathweb (Antro, Arachne, Therak) *Avengers West Coast #82 (1992)* Super-criminels sous le contrôle d'une organisation gouvernementale clandestine, le Conclave (Michael Clemson, Manipulator, autres membres non révélés). Ont défié SM, les Vengeurs de la Côte Ouest. En partie responsables de la création et de la manipulation de Spider-Woman II (Carpenter).

Defenders *Marvel Feature #1 (1971)* Super-équipe libérale. Associés à SM face à Lunatik et l'Enchanteresse.

Defenders Solo Team-Ups, Dr. Strange (Xandu, Wraith/Philip DeWolff, Silver Dagger, Basilic, la Couronne du Serpent, le Baron Mordo, Lucius Dilby/Bend Sinister, Sundown, Buel : Monks of Hidden Temple). Nighthawk (Meteor Man/Looter Mindy Williams). La Valkyrie/Brunnehilde (Meteor Man/Looter, Daba, Meru). Cage (Rat Pack, Purple Man, le Scorpion, Razorline, Nautilus). Hulk (Stegron, Soviet Super-Soldiers, Warzone, les Sinister Six, Doombot, le Caméléon, Major Tremens, De'Lila). Dragon-Lune (Dark Rider).

De'Lila *FF #347 (1990)* Leader de rebelles skrulls, aux pouvoirs hypnotiques. A fait prisonniers les FF et force SM, Ghost Rider II, Hulk, Wolverine à former les Nouveaux FF grâce à un Technotroïde inorganique quasi invulnérable (ITT) conçu par les Skrulls.

Desinna & Tarros *GSSM #3 (1975)* Habitants de la dimension transtemporelle Saku. La criminelle Desinna a obligé Man of Bronze à combattre le savant Tarros en 1934. SM a vu clair dans son jeu et aidé Tarros bien des années plus tard.

Deterrence Research Corporation *GSSM #4 (April 1975)* Groupe chargé par Moses Magnum de neutraliser SM, le Punisher a payé Hammer Anvil pour attaquer SM et les Gardiens de la Galaxie.

Devil Dinosaur & Moonboy *Devil Dinosaur #1 (1978)* Habitants de Dinosaur World. Hypnotisés par le Maître de Manège, délivrés de son emprise par SM qui a aidé T-Rex et Moonboy à trouver refuge en Terre Sauvage.

Diablo (Esteban Diablo) *FF #30 (1964)* Alchimiste vieux de plusieurs siècles. Ennemi des FF. Il a tenté de voler de dangereuses reliques au Metropolitan Museum of Art, mais son plan a été déjoué par SM.

Diamond, Morris "The Snake" *WSM #45 (1988)* A percé les secrets du Vautour. Pour se venger, ce dernier a fait s'écraser l'avion de Snake, qui transportait aussi PP et l'agent secret Sara Glenville. A finalement été arrêté.

Digger *ASM #51 (2003)* Composant d'énergie gamma de Vegas Thirteen, tué il y a plus de 40 ans par le chef mafieux Morris Forelli II. Vaincu par SM chargé de protéger la fille de Forelli.

Dockery, Rupert M. *Spider-Woman #26 (1980)* Journaliste véreux. A payé Belinda Bel pour se substituer au propriétaire du Daily Globe K.J. Clayton, et prendre le contrôle du quotidien. Déjoué par SM.

APPENDICE

Doctor Angst (Jonas Mueller) *SPEC #252 (1997)* Scientifique dénué de principes éthiques. Agent de Norman Osborn. A fait muter Sir et créé le Construct Bouffon Vert.

Doctor Faustus (Johann Fennoff) *Captain America #107 (1968,* Psychologue criminel. Ennemi de Captain America. A manipulé le pays à travers SM, mais le héros a finalement repris le dessus. S'est servi d'Everyman pour voler l'énergie d'autrui. A combattu SM.

Doctor Nero (Royce Nero) *ASM #302 (1988)* Ancien chercheur au service du gouvernement. A usé d'armes anti-émeutes pour saboter les travaux de l'opération On-Line Research au Kansas. Vaincu par SM. S'est fait passer pour PP dans un entretien d'embauche.

Doctor Paine (Thaddeus Paine) *Morbius #4 (1992)* Chirurgien sadique. SM a, par mégarde, empêché Morbius de l'arrêter. A mené des expériences sur Venom.

Doctor Zeus & Menagerie of Myth *MTU #2 (1997)* Savant fou passionné par la Grèce antique. A formé la Menagerie of Myth qui a combattu SM et Hercule.

Doombots *FF #5 (1962)* Robots à demi-autonomes à l'image du Dr Fatalis. L'un d'eux s'est introduit au Q.G. des Vengeurs après l'affaire Onslaught quand on a cru les héros morts. SM, Hulk, Aquarian l'ont empêché de découvrir les secrets des Vengeurs. SM a rencontré d'autres robots par la suite.

Dracula (Vlad Tepes) *Tomb of Dracula #1 (1972)* Confrontés au vampire, SM et le Dr Strange ont révélé l'artificialité de son acolyte Raynee.

Dragonfly (Melko Yin) *ASM #421 (1997)* Cousine de la photographe du Daily Bugle, Angela Yin. A rejoint le clan du True Believer sous le nom de Dragonfly. S'est rebellée quand on lui a demandé de tuer Angela.

Dreadknight (Bram Velsing) *Iron Man #101 (1977)* Ancien chercheur au service du Dr Fatalis. A pris brièvement le contrôle de la Latverie. SM l'a empêché d'exécuter Betty Brant.

Dreadnoughts *Strange Tales #154 (1967)* Redoutables robots fabriqués à l'origine par l'Hydra. Utilisés par la Maggia, les Nouveaux Exécuteurs contre SM.

Dryrot (Paul Contoni) *SMTFA #3 (1996)* Transformé en monstre suite aux expériences du GARID. Associé à SM face à Tendril. Est redevenu humain.

D'Spayre *MTU #68 (1978)* Seigneur de la peur. A attaqué SM dans les marais de l'Homme-Chose, et Ben Reilly durant son exil. A poussé la Chatte Noire à combattre ces deux héros.

Dubroth, Armand *ASM #219 (1981)* A fait chanter Warden Rue à Ryker's Island pour s'évader. Arrêté par SM.

DuPaul, Medgar *WSM #18 (1986)* Millionnaire de Virginie, traque les sans-abri pour le plaisir. Neutralisé par deux de ses cibles, PP et le shérif Sarah.

Dusk (Rebel Leader of Negative Zone) *SM #90 (1998)* Rôle assumé successivement par les habitants de la planète Tarsuu. SM l'a endossé pour combattre Blastaar, et échapper aussi aux chasseurs de prime.

Ebon Knights & White Knights *SMTU #1 (1995)* Puissants androïdes du Club des Damnés. Utilisés par Shinobi Shaw, Benedict Kine jouant avec la vie de JJJ, qui sera sauvé par SM et les X-Men.

Eel (Leopold Stryke) *Strange Tales #112 (1963)* Pouvoirs électriques. Associé à Electro contre SM au début de sa carrière. Décédé.

Eel II (Edward Lavell) *Power Man and Iron Fist #92 (1984)* A remplacé Snake Marston au sein des Exécuteurs. A combattu SM dans les Nouveaux Exécuteurs. A cherché la Tablette de la Vie pour le compte de Caesar Cicero et rencontré SM à cette occasion.

Egghead (Elihas Starr) *Tales to Astonish #38 (1962)* Génie du crime. A orchestré un combat entre SM, Giant-Man et la Guêpe.

Elf with a Gun (Relf) *SMTU #5 (1996)* A recruté le Cirque du Crime pour retrouver l'assassin de son oncle, Melf. A rencontré Ben Reilly et Howard the Duck.

Empathoid *SPEC #6 (1977)* Androïde extradimensionnel intelligent. A fusionné avec Morbius, puis SM qui l'a surchargé d'émotions.

Emperor of the Eastern Galactic Sector *PPSM #50 (2003)* Alien gélatineux. A contacté le centre de recherches SETI à NY. Vaincu par SM avant qu'on découvre ses véritables ambitions.

Enclave *FF #66 (1967)* Groupe de trois scientifiques aspirant à devenir dictateurs. A créé Adam Warlock, Kismet et tenté de contrôler mentalement des personnes. Neutralisé par SM et les Thunderbolts.

Enervator *ASM #164 (1977)* Conçu par le Dr Curt Connors pour revigorer SM vidé de sa force vitale par le Caïd. A lui-même conçu Iguana, Spider-Lézard. Détruit accidentellement par Moonstone.

Enforcer (Charles L. Delazny Jr.) *Ghost Rider #22 (1977)* Assassin en armure. A fait chanter Spider-Woman (Jessica Drew) pour la forcer à commettre des crimes. Vaincu par SM.

ESU (Administrators) Président Edward Gorman, vice-président Dr Edward Lansky (Luminex), Dean Corliss, Dean Montesi, président Dwyer, Deborah Whitman (secrétaire), Shelly Fisch (bureau des bourses), Harvey MacNamara (bureau des inscriptions), Dr Reandeau (conseiller d'orientation a aidé MJ).

ESU (Teaching & Research Staff) Dr Miles Warren (biochimie), Pr Ballinger (chimie) Dr Curt Connors (biochimie), Pr Ramon Vasquez (ethnologie), Dr Clifton Shallot (biochimie), Pr Buck Mitty (entomologie) Pr Evan Swann (physique), Dr Maxwell Lubisch (physique) Pr Marina Caches (psychologie), Pr Danie Ironwood (cosmologie), Dr Andrea Janson (biologie moléculaire). Dr Kissick (biochimie) Pr Slattery (biochimie) Dr William Fields (physique), Dr Sydney Lanning (physique). Dr Morris Sloan (entomologie), Paul Stacy (physique), Dr Benita Sanchez (biologie)

ESU (Students) PP, Flash Thompson, Harry Osborn, Gwen Stacy, Sally Green, Brad Davis (sorti avec MJ), Hector Ayala (Tigre Blanc) Philip Chang, Marcy Kane, Chip Martin, Steve Hopkins, Roger Hochberg, Mia Carrera (sortie avec Roger) Harvey K. Farber, Cissy Ironwood, Chip (tué par Carnage), Holly Gillis (sortie avec Hector), Carlos Munoz, Tony Nesters, Dawn Starr (élève de PP, sortie avec lui), Barney Fenton, Biff Rifkin, Anne-Marie Baker, Robin Vega, Shanta Wilkes (amie de MJ), MJ (étudiante en psycho), Donovan Zane, Neil Aiken, Jack Hammer (Weasel, armurier de Deadpool).

Evans, Doris *Strange Tales #113 (1963)* Ancienne petite amie de la Torche. A flirté avec PP pour rendre la Torche jaloux.

Everyman (Larry Ekler) *Captain America #267 (1982)* Psychopathe, champion du petit peuple. A combattu Captain America, SM et Mr. Fantastic.

Exemplars *PPSM #11 (1999)* Huit surhumains investis de pouvoirs mystiques dans le cadre du Wager of the Octossence. Espoirs de conquête mondiale ruinés par SM, les Vengeurs.

Extreme Emergency Team (Lt. Sylvia Grace, others) *SM: Web of Doom #2 (1994,* Policiers new-yorkais bardés de médailles. Ont arrêté SM accusé à tort de meurtre par le Scarabée.

Fallon *ASM #28 (2001,* Est sortie avec PP quand on croyait MJ morte. Séduisante mais avec un casier judiciaire, des tendances gothiques et des talents de contorsionniste.

FF Team-Ups, Full Team (Sundown, Général Coy, des Skrulls dont De'Lila, Wizard of Perr nois, le Moissonneur, les Sinister Six, Atlantis Attacks, les Terrifics, Fearsome Foursome, l'Enchanteresse). **La Torche** (Monocle, l'Homme Sable, les Exécuteurs, Morbius, le Lézard, Black Abbott, le Sorcier, Speed Demon, Fox, Yellow Claw, le Super-Skrull, les Headmen, Avant Guard, Zarrko, Kang). **L'Invisible** (Bossman Morgan) **Mr. Fantastic** (Everyman, l'Homme-Taupe, Basilic). **La Chose** (Basilic, le Maître des Maléfices, le Penseur Fou, Sardeth, Thanos)

LEGENDE

SAVT	Savage Tales	**SMBC**	Spider Man/Black Cat	**SMTFA**	Spider-Man: The Fina. Adventure
SENS	Sensational Spider-Man	**SMFAE**	Spider-Man: Friends and Enemies	**SMTU**	Spider-Man Team-Up
SM	Spider-Man (1990)	**SMQL**	Spider Man Quality Of Life	**SMU**	Spider-Man Unlimited
SMATP	Spider-Man: The Arachnis Project	**SMROTGG**	Spider-Man: Revenge of the Green Goblin	**SPEC**	Spectacular Spider-Man

Fate, Ian *Defenders #104 (1982)* Sorcier, ami de 'Homme-Chose. A attaqué JJJ et SM.

Fender, Billy *PPSM #36 (2001)* Détective privé. A designé à tort JJJ comme étant SM.

Fielding, Clarence *SM #89 (1998)* A perdu son emploi de comptable. A pourchassé SM dont la tête avait été mise à prix, mais a sauvé la vie du héros. A sorti Norman Osborn des griffes du Construct Bouffon Vert.

Finisher (Karl Fiers) *ASM @ #5 (1968)* Assassin au service du communiste Crâne Rouge. A organisé la mort de Richard et Mary Parker. L'a avoué à SM avant de s'éteindre.

Firearms, Vampiro, Badd Axe *Nova #5 (1999)* Criminels. Ont rasé la maison des parents de Nova. Vaincu par SM et Nova.

Firebrand (Broxtel) *WSM #77 (1991)* Avec une armure lance-flammes volée, a commis des actes d'extorsion et allumé des incendies. Vaincu par SM, la Cape et l'Épée.

Firefist *SPEC #225 (1995)* Manipule le feu. A mené une croisade sanglante contre les sans-abri. Vaincu par SM, le Bouffon Vert (Phil Urich).

Fireheart Industries *ASM #256 (1984)* Compagnie dirigée par Puma. A offert un poste à PP racheté le Daily Bugle. Jenna Taylor est la secrétaire particulière de Thomas Fireheart.

Fitzpatrick, William "Wild Will" *UTOS #-1 (1997)* Agent OSS pendant la Deuxième Guerre mondiale. A travaillé avec les invaders. Père de Mary Fitzpatrick Parker, grand-père de SM.

Flag-Smasher *Captain America #312 (1985)* A dirigé l'organisation terroriste anti-nationaliste ULTIMATUM. A soutenu SM et l'Homme Sable face à des transfuges du groupe.

Folsome, Dr. *ASM #418 (1996)* A accouché MJ de sa fille morte-née. A drogué PP pour le compte de Norman Osborn.

Foswell, Janice *MTU #38 (1975)* Fille du "Grand Patron". A voulu se venger de SM quand elle a succédé à son père. Tuée accidentellement par son petit ami, Nick Lewis Jr, deuxième Maître du Crime du nom.

Fox (Reynard Slinker) *Strange Tales @ #2 (1963)* Cerveau de la pègre. A combattu deux fois la Torche et SM.

Frankenstein Monster *Monster of Frankenstein #1 (1973)* Allié à SM. Man-Wolf face au Baron von Shtupf et à SM face au Dr Kraft, aux Frankenciones.

Freaks (Six, Gorilla Girl, Muck Monster) *MTU #91 (1980)* Artistes de cirque hypnotisés par Moondark pour attaquer SM, Ghost Rider. Ont rencontré Hammer, Anvil au fil de leurs aventures.

Frederickson, Kolina *SMROTGG #1 (2000)* Infirmière. A soigné Norman Osborn après le Rassemblement des Cinq. Est devenue sa maîtresse.

Future Max *WSM @ #1 (1985)* Jeune inventeur victime d'une maladie musculaire. A conçu le robot Future Max pour commettre des vols. Arrêté par SM. Future Max a été transformé en armure de combat pour Alexis Sharp qui a semé le chaos avant d'être neutralisé par Max et SM.

Game Players *PPSM #53 (2003)* Hommes fortunés misant sur les rencontres entre SM et Boomerang, XP-2000 robot, le Scorpion, Roller Skater. Ce dernier a révélé le nom des parieurs à SM. XP-2000 lui a fourni des preuves.

Gang of Four (Copperhead, Gladiator, Owl, Stilt-Man) *DD/SM #1 (2001)* Groupe réuni par le diablement redoutable Copperhead. A combattu Daredevil, SM. Trahi par Copperhead.

Gardner, Donna & Donnie *SPEC #102 (1985)* Jumeaux. SM a empêché Donnie de se suicider pour donner un rein à Donna.

GARID *SMTFA #1 (1995)* Galannon Alternative Research for Immunization Development. Centre de recherches sur la fasciite nécrosique, la bactérie "mangeuse de chair". A produit Dryrot, Tendril. En font partie Calvin Falconer (chef de la sécurité), Bill Galannon (fils du fondateur), Dr Monica Staphos (responsable de recherches), Dr Eric Schwinner (chercheur).

General Techtronics Corporation *AF #15 (1962)* Expérience sponsorisée sur la manipulation sécurisée des déchets nucléaires de laboratoire, au cours de laquelle SM a hérité de ses pouvoirs. Intervenants connus : Dr Eric Schwinner.

Genetrix *WSM #123 (1995)* Virus surdéveloppés. En mutation constante. Élaborés par le Chacal et utilisés contre SM et ses alliés.

Ghost *Iron Man #219 (1987)* Saboteur industriel free-lance. Invisible, intangible, prend le contrôle de machines. A combattu SM, Iron Man, la Panthère Noire, Sunturion. A essayé de couler Tri-Corp.

Ghost Rider (John Blaze & Zarathos) *Marvel Spotlight #5 (1972)* Esprit de la Vengeance sur une moto. Allié de SM contre Orb, Trapster, Moondark. S'est délivré du démon Zarathos et doté de pouvoirs surnaturels. A épaulé le nouveau Ghost Rider, SM face à Venom, Spider X, le Super Bouffon (Macendale) et d'autres.

Ghost Rider II (Dan Ketch) *Ghost Rider #1 (1990)* Investi de pouvoirs par les Esprits de la Vengeance. A affronté Venom, Demogoblin, aux côtés de SM.

Temporairement membre des FF avec SM.

Gibbs Family (Frank, Jacob, Tanya, Vicky) *WSM #33 (1987)* Frank travaillait pour le Caid. Sa femme Vicky voulait qu'il arrête, alors Arrangeur l'a fait enfermer au Mad Dog Ward. SM l'y a rejoint pour l'en faire sortir. Frank a aidé le héros à s'échapper. Aujourd'hui la famille a quitté NY.

Gillis, Holly *SPEC #18 (1978)* Étudiante en dessin à l'ESU, petite amie d'Hector Ayala (Tigre Blanc). Hector a fini par épouser une autre femme.

Gladiator (Melvin Potter) *DD #18 (1966)* Ennemi de Daredevil. Se prenait pour un gladiateur romain et portait aux poignets des bracelets-lames circulaires. A rencontré SM. À la retraite.

Goblinettes *SM: Legacy of Evil (1996)* Trois robots doubles féminins du Bouffon Vert. Harry Osborn les a utilisés après sa mort pour obliger son fils à le remplacer.

Godbe, Janine (real name Elizabeth Tyne) *SM: The Lost Years #1 (1995)* Bien-aimée de Ben Reilly. A changé de nom pour échapper à la prison après avoir tué son père qui abusait d'elle. On l'a cru morte, assassinée par Kaine, mais elle est revenue auprès de Ben et a décidé de se livrer à la justice.

Goddess *Infinity War #2 (1992)* Incarnation de la face positive d'Adam Warlock. A créé l'Œuf Cosmique (à partir de 30 Cubes Cosmiques) et tenté de détruire l'univers pour en éradiquer le mal. A hypnotisé des héros pour se servir d'eux, dont SM.

Gog *ASM #103 (1971)* Alien qui a atterri sur Terre tout enfant. Serge Kravinoff l'a utilisé contre SM. A brièvement fait partie des Sinister Six.

Gold Notepad *WSM #6 (1985)* Voilà dans l'edifice d'or érigé par le Beyonder. SM s'en est emparé quand il a vu que la situation profitait au Caid.

Goldman, Hal *ASM #331 (1990)* Obsédé par MJ. S'est fait passer pour un policier, a tué ceux qui menaçaient MJ, y compris Jonathan Caesar. A tenté d'abuser de la jeune femme qui l'a neutralisé.

Green Goblin Construct *SM #88 (1998)* Création génétique du Dr Angst. Norman Osborn s'en est servi pour prouver son innocence. A cherché à acquérir une identité propre, mais a finalement été détruite.

Greer, Gabrielle *WSM #119 (1994)* Voisin/ami de Ben Reilly. A conduit Ben aux urgences, blessé après un violent affrontement avec Venom.

Gregor *SM #47 (1994)* Serviteur de Sergei Kraven. Mentor du fils de Kraven, Vladimir (Grim Hunter).

Grey Gargoyle (Paul Pierre Duval) *JIM #107 (1964)* Ennemi de Thor. Transforme en pierre tout

APPENDICE

ce qu'il touche. A combattu SM au mariage de Mr. Fantastic et de l'Invisible. A plus tard affronté SM et Captain America.

Griffin (John Horton) *Amazing Adventures #15 (1972)* Métamorphosé par les chercheurs de la Brand Corporation en une créature mi-lion mi-aigle. S'est mesuré à SM et au Fauve.

Guardians of the Galaxy *Marvel Super Heroes #18 (1969)* Douze surhumains venus d'un futur alternatif ou SM s'est sacrifié pour neutraliser des envahisseurs martiens. Six sont venus dans notre époque. Trois ont bataillé avec SM contre Hammer, Anvil, la Deterrence Research Corporation. Sont devenus plus tard des héros.

Hammer, Justin *Iron Man #120 (1979)* Créateur, patron de super agents parmi lesquels le Scarabée, Blacklash/Whiplash, Blizzard (Shepanka & Gill), Blue Streak, Bombshell, Boomerang, Capt. Barracuda, Constrictor, Discus, Force, Hydro-Man, l'Homme-Grenouille, Man-Killer, Melter, le Porc-Épic, le Rhino, le Scorpion, Speed Demon, le Sphinx, Spymaster I & II, Stiletto, le Maître de Corvée, Water Wizard. Contrôle notamment Hammer Industries, Sapirdyne (recherches pharmaceutiques), Transcorp.

Hammer & Anvil (Leroy Jackson & John Anvil) *Incredible Hulk #182 (1974)* Prisonniers en cavale qu'un procédé alien a doté d'une force surhumaine. Ont affronté SM et ses alliés, les Gardiens de la Galaxie.

Hanks, Seth *WSM #16 (1986)* Savant attardé du Temple Corners, dans les Appalaches. Obligé de fabriquer des armes pour Roxxon, sous la surveillance de Magma. Délivré par PP et Joy Mercado.

Hardesty, Jennifer & Stephen *ASM #37 (2002)* Jennifer suit les cours de PP à Midtown High. A demandé à PP de l'aider à retrouver son frère Stephen, enlevé par Shade.

Hartmann, Eric *Punisher War Journal #14 (1990)* Néonazi schizophrène. A attaqué le Daily Bugle. SM l'a empêché de tuer MJ avec l'aide du Punisher.

Headhunter & Executive Services, Inc. (ESI) *WSM #27 (1987)* Dirigée par Disgraziato. Fait payer le prix fort à ses cadres, comme Lee Camino, en cas d'échec. SM neutralise l'homme à la hache, Headhunter qui a enlevé le fils de Camino.

Headmen (Chondu the Mystic, Gorilla Man, Shrunken Bones, Ruby Thursday) *Defenders #21 (1975)* Quatuor d'asp rants grands criminels. Pouvoirs obtenus grâce à la sorcellerie, la science et la chirurgie. Ont combattu les Défenseurs, Miss Hulk, SM, la Torche. Chondu cherche à s'emparer du corps de SM.

Headsman *UTOS #8 (1996)* Agent de Norman Osborn. A utilisé les armes du Bouffon Vert contre SM aux côtés des Exécuteurs.

Hellfire Club *Uncanny X-Men #96 (1980)* Club de mutants criminels. Ennemis des X-Men et parfois de SM. Dirigés par Sebastian Shaw. Shinobi Shaw et Benedict Kine en font partie.

Hellrazor *MTU #87 (1979)* Agent de Roxxon. A combattu SM, la Panthère Noire. Absorbe l'énergie, projette des lames.

Hermit (Timothy Quail) *SPEC #97 (1984)* Génie introverti. Contraint par des criminels de travailler pour eux. Libéré par SM. Se fait passer pour un S.D.F.

High Evolutionary (Herbert Edgar Wyndham) *Thor #134 (1966)* Le Maître de l'Évolution transforme des animaux en êtres pensants. Trahi par le Dr Miles Warren. Pouvoirs quasi divins. A affronté des héros, dont SM. Capturait des êtres intéressants génétiquement, tels le clone de Gwen Stacy et a donné dans la purification génétique.

Hobgoblin (Arnold "Lefty" Donovan) *ASM #244 (1983)* Escroc minable. A travaillé pour le Super-Bouffon (Kingsley) qui l'a utilisé pour tester sa formule. Fou, il se prend pour le Super-Bouffon et attaque SM. Tué par Kingsley.

Hobgoblin Suspects Ont été soupçonnés d'être le Super-Bouffon : Jonas Harrow, JJJ, le sénateur Martin (père de Schizoid Man), Donald Menken (cadre de Osborn Industries), Roderick Kingsley (Super-Bouffon actuel).

Hostiles (Elias Flynn, others) *SMFAE #1 (1995)* Tient ses pouvoirs d'un cristal. Est tué par un géant de cristal qu'il crée accidentellement et que battent SM, les New Warriors et les Metahumes.

Hunger (Formerly Crown) *SM #76 (1997)* Utilise l'énergie sombre. Liens avec SHOC. Crown mute en Hunger, un être vampirique dont le pouvoir s'accroît avec le nombre de ses disciples.

Impossible Man *FF #11 (1963)* Métamorphe poppupien. Pour rompre l'ennui de ses compatriotes, tente divers rapprochements avec SM, Silver Surfer, Galactus et FF.

Incandescent Man *MTU #149 (1985)* Géant manipulant l'électricité, créé par le Projet PEGASE. Neutralisé par SM et Rocket.

Inhumans *FF #45 (1965)* Race descendant d'humains transformés par les Krees. Suite à un malentendu, Meda affronte SM. Combattent Zarrko avec SM.

Iron Fist (Daniel Thomas Rand-K'ai) *Marvel Premiere #15 (1974)* Mystique alien spécialiste des arts martiaux. Fait partie des Héros à Louer avec Cage, se bat avec SM contre Steel Serpent (Davos) et bien d'autres encore.

Jack & Gardian *WSM #122 (1995)* Clonés à partir de SM par le Chacal. Jack est petit et s'habille comme le Chacal. Gardian est un géant. Ils meurent de dégénérescence due au clonage.

Jack of Hearts (Jack Hart) *Deadly Hands of Kung Fu #22 (1976)* Être aux super-pouvoirs à moitié alien. Aventure avec Marcy Kane (Kaina). Affronte SM lors d'un combat contre le S.H.I.E.L.D.

Jack O'Lantern II (Real Name Unrevealed) *Captain America #396 (1992)* Mercenaire. Utilise les armes et le costume du premier O'Lantern. A retrouvé le squelette du faux SM.

Jackal-Man *Scarlet Spider Unlimited #1 (1995)* Animal que Miles Warren a fait évoluer en bipède avec l'équipement du Maître de l'Évolution. Tue la famille de Warren et disparaît. Pousse Warren à quitter Wundagore pour créer le Clan du Chacal.

Jacks *SM: Maximum Clonage Omega (1995)* Armée de clones miniatures créés par le Chacal. Meurent dans une explosion.

Janson, Dr. Andrea *SM #77 (1997)* Agent de l'Hydra. Se fait passer pour un chercheur à l'ESU. Fait des expériences sur Morbius. Abattu par Hammerhead avant d'avoir pu guérir Crown (et S.H.O.C.).

Jardine, Amos *MTU #68 (1978)* Millionnaire texan. Embauche Arcade et Cutthroat pour tuer SM, qui a libéré l'Homme-Chose.

Joey *SM #15 (1991)* Enfant occasionnellement victime de mutations. Devient alors immense et super fort. A affronté SM et le Fauve.

Joey Z *SM #88 (1998)* Criminel aux nombreuses relations. Étouffé par de la fausse toile par le Piégeur pour attirer SM.

Johnston & Varley *ASM #253 (1984)* Au service de la Rose (Richard Fisk). Ex-policiers véreux payés par le Caïd. Tués par le Super-Bouffon (Macendale).

Jones "Dirty" Jake "DJ" *ASM #262 (1985)* Journaliste sans scrupules. A photographié SM sans masque. Tente de vendre le malfrat Roberto DeNatale. Ce dernier l'attaque. SM le sauve et récupère la pellicule.

Jones, Guy (alias "A Joe Named Guy") *SMU #4 (1994)* Concierge d'un orphelinat. Temporairement doté de pouvoirs dus à un gaz expérimental. Bat le Rhino.

Joystick (Janice Olivia Yanizeski) *Amazing Scarlet Spider #2 (1995)* Participe au Grand Jeu. Membre des Maîtres du Mal de Crimson Cowl (Justin Hammer). Force, agilité surhumaines. Bâtons d'énergie.

LÉGENDE

SSMM	Spectacular Spider-Man Magazine	**TOD**	Tomb Of Dracula	**VLP**	Venom Lethal Predator
SSS	Spectacular Scarlet Spider	**TOS**	Tales of Suspense	**WBN**	Werewolf By Night
ST	Strange Tales	**TTA**	Tales To Astonish	**WSM**	Web of Spider-Man
T	Thor	**UTOS**	Untold Tales of Spider-Man	**XM**	X-Men

Ju-Lak *MTU #112 (1981)* Shaman d'Atlantis avant l'engloutissement. SM va dans le passé pour être guéri de la morsure de l'Homme-Serpent. Ju-Lak capture l'esprit de SM et utilise ses pouvoirs pour tenter de tuer Tiger King.

Kane, Marcy (Kaina) *SPEC #32 (1979)* Extraterrestre. Se fait passer pour une étudiante à l'ESU. Ancienne amie de Jack of Hearts.

Kang *Avengers #8 (1964)* Né au 40ème siècle, veut diriger toute la temporalité. Affronte ses différents moi : Immortus, Rama-Tut, Scarlet Centurion. Construit un robot SM. Affronte le Tisseur.

Karma (Xi'an Coy Manh) *MTU #100 (1980)* Vietnamienne, membre des New Mutants. Contrôle l'esprit des autres. Nièce du seigneur du crime, Nguyen Ngoc Coy ; sœur de Leong, Nga. Croyant que SM est un criminel, elle le possède avec l'espoir de vaincre son oncle. Affronte les FF à cette occasion.

Keating, Lt. Kris *Defenders #44 (1977)* Chef des brigades spéciales de NY. Lutte contre les êtres surhumains. A souvent affaire à SM. Lorsqu'il est tué, son identité est usurpée par les agents de l'Étranger.

Kevin *PPSM #21 (2000)* Morceau de fromage "vivant" dans le frigo de PP. PP prétend qu'il s'agit d'un humus intelligent qu'il cultive.

Killraven (Jonathan Raven) *Amazing Adventures #18 (1972)* Gladiateur d'une autre ligne temporelle, veut libérer l'humanité de la domination martienne. SM voyage à travers le temps pour l'aider dans son combat.

Knight & Fogg (Malcolm Knight & Thomas Fogg) *SPEC #165 (1990)* Tueurs de Liverpool, mutés par le professeur Henry Lewis. Tuent l'Arrangeur pour le Caid. SM les poursuit. Fin de leur partenariat quand Fogg manque de tuer le frère de Knight, Leonard. Knight : armure manipulant l'épée. Fogg forme gazeuse neutralisant le sens d'araignée.

Kosmojian, B.J. "Cosmos" *ASM #14 (1964)* Réalisateur, incité par le Bouffon Vert à tourner un film pour piéger SM.

Kraft, Dr. Walston *SMU #21 (1998)* Généticien. Emploie Ivan (ancien serviteur de Vincent Frankenstein). Crée une armée de Frankenclones qui sera détruite par SM et le monstre original.

Krahn, Chief Inspector *SM #8 (1991)* Membre de la police de Vancouver. Pédophile et meurtrier. Tente de piéger Wendigo. Démasqué par Wolverine et SM. Confondu avec Wendigo, il sera abattu.

Kraus, Franz (alias Frank Cruz) *ASM #301 (1988)* Néonazi. Chef de la sécurité de Jason Pruett. Embauche Silver Sable pour tester la sécurité et tente de la tuer.

Kryll the Cruel *MTU #7 (1973)* Chef des armées trolls d'Asgard. Utilise un cristal immobilisateur de temps pour attaquer Asgard et Midgard (Terre). Défait par SM et Thor.

Kulan Gath *Conan #14 (1972)* Sorcier du pays qui est désormais l'Égypte. A plus de 12 000 ans. A cherché à transformer le monde moderne. A affronté les X-Men, Scarlet She-Devil et SM, qu'il a tué, mais la période temporelle a été inversée.

Lamont, Lt. Jake *AMS #41 (2002)* Contact de SM dans la police ; l'a aidé dans les enquêtes sur Shade et Digger.

Landon, Herbert *SM: The Mutant Agenda #1 (1994)* Dirige la Brand Corporation. Ancien collègue du Fauve. SM et le Fauve l'empêchent de nuire aux mutants. Tombe dans des produits et mute.

Latverian Liberation Front *ASM #50 (2003)* Rebelles que SM et Captain America affrontent quand ils attaquent Dr Fatalis dans un aéroport.

Lava Men *Avengers # 5 (1964)* Race de subterriens, branche dérivée des Gortokiens mutés par le démon Cha'sa'dra. S'attaquent au Projet : PEGASE. Neutralisés par SM et les Vengeurs.

LaVeau, Marie *Dracula Lives #2 (1973)* Reine sorcière immortelle. SM l'affronte avec le Dr Strange et Miss Marvel alors qu'il recherche Silver Dagger.

Legion of Light (Hate-Monger/Man-Beast, Brother Power, Sister Sun, Sue Hollis, others) *SPEC #12 (1977)* Secte pacifique manipulée par Brother Power et Man Beast (alias Hate-Monger, loup évolué et ennemi d'Adam Warlock). Vaincus par SM et Razorback.

Lewis, Det. Garon *ASM #413 (1996)* Père de Devon Lewis, ex-mari de Shirley Washington. Détective au sein de Task Force Seven. Ben Reilly le prend pour un criminel.

Lifeline Tablet *ASM #68 (1969)* Antique tablette d'Atlantis portant une formule. Fait temporairement régresser Silvermane et donne un pouvoir divin passager à Hammerhead. Le Dr Strange l'expédie dans une autre dimension.

Lilith *Giant-Size Chillers #1 (1974)* Fille et ennemie jurée de Dracula. Réduit Simon Garth en esclavage ; combat SM et Hannibal King.

Litter (Dane, Terrier, Poodle, Pitbull, Basenji) *Excalibur #53 (1992)* Étudiants étrangers venus à l'ESU, voleurs génétiquement transformés pour prendre la forme de chiens. Affrontent SM et Captain Britain.

Living Monolith (Ahmet Abdol) *X Men #54 (1969)* Géant. A été le Pharaon Vivant. A combattu de nombreux héros. A temporairement été une planète vivante. SM et Thor l'empêchent de prendre les pouvoirs de Havok.

Living Pharaoh (Akasha Martinez) *SENS #19 (1997)* Le bâton d'Horus place Akasha sous le contrôle d'esprits égyptiens. Elle utilise ces pouvoirs pour combattre SM.

Llyra (Llyra Morris) *Sub-Mariner #32 (1970)* La rancune de la Lémurienne Llyra vis-à-vis de Namor la conduit chez les Terrifics. Combat SM. Se fait passer pour la voisine de PP et manque de le tuer. Namor l'en empêche.

Lobster Man: The Movie *AMS #43 (2002)* "L'Homme-Homard" est un film de série B où joue MJ et où Rick Turk tient le rôle-titre. MJ y est la fiancée tuée au début, à l'origine de la vocation du héros.

Locke, Dr. Cassandra *Marvel: The Lost Generation #12 (2000)* Vient du 22ème siècle. Rencontre SM quand Tri-Corp est attaquée par Ghost.

Lubisch, Dr. Maxwell *ASM #326 (1989)* Professeur à l'ESU. Expériences sur des énergies extradimensionnelles qui donnent temporairement à SM les pouvoirs de Captain Universe.

Lucky Lobo *ASM #23 (1965)* Gangster. Arrêté quand le Bouffon Vert tente de prendre le contrôle de son gang.

Lumpkin, Willie *FF #11 (1963)* Facteur des FF. A fréquenté Tante May.

Lunatik (Arisen Tyrk) *Marvel Premiere #46 (1979)* Trois fragments extradimensionnels de Arisen Tyrk s'adonnent à la violence, d'où l'affrontement avec les Défenseurs et SM.

M'Sieu Tete *Marvel Feature #4 (1972)* Dirigeait un réseau criminel planétaire. A fait enlever Billy Connors pour extorquer des formules à Curt Connors. Battu par SM et l'Homme-Fourmi.

Mace, Col. Gideon *Heroes for Hire #3 (1972)* Vétéran fou avec une main en massue. Affronte Power Man, SM, le Tigre Blanc. Tue sa famille, blessé par le Tigre Blanc. Ordonne à ses hommes de tirer alors qu'il est dans la ligne de tir. Meurt.

Machine Man (X-51, alias Aaron Stack) *2001 A Space Odyssey #8 (1977)* Robot héros construit par le Dr Able Stack. Combat avec SM contre le Baron Brimstone.

Mad Dog Ward *WSM #33 (1987)* Employés : Dr Hope, Agents Brainstorm/ Mad Dog 2020. Patients : Captain Zero, Vicky Gibbs, SM. Le Caid crée une clinique psychiatrique pour enfermer ceux qui menacent son organisation et former des tueurs. Captain Zero se ligue avec SM contre Brainstorm.

Mad Thinker *FF #15 (1963)* Criminel de génie, ennemi des FF. Complice avec le Maître des Maléfices pour tuer SM et la Chose. Croit que SM peut prédire l'avenir, lui envoie un robot pour le tester.

APPENDICE

Madame Menace (Sunset Bain) *Machine Man #17 (1980)* Trafiquante d'armes. SM capture les agents qu'elle envoie pour chercher des générateurs de champ de force. Membre du noyau dur des Nouveaux Exécuteurs.

Maggia *Avengers #13 (1965)* Puissant syndicat du crime divisé en factions familiales. Parmi ses membres, on compte Silvermane, Hammerhead, le Comte Nefaria, Madame Masque, Cyclone, l'Anguille, etc.

Magma (Jonathan Darque) *MTU #110 (1981)* Vilain projetant du feu. A affronté SM et Iron Man, et SM seul.

Magneto (Magnus, alias Erik Lehnsherr) *X-Men #1 (1963)* Mutant maître du magnétisme. Ennemi des X-Men. Battu par Cosmic SM.

Magnum, Moses *GSSM #4 (1975)* Trafiquant d'armes, criminel. A affronté SM et le Punisher avant d'avoir ses pouvoirs.

Magus *Strange Tales #178 (april 1975)* Projection du côté noir d'Adam Warlock. Responsable de la Guerre de l'Infinité, où SM s'est battu avec d'autres héros. A provoqué la création du double de SM.

Mainframe (Ian Wajler) *Deathlok #2 (1991)* Ex-agent de Harlan Ryker. Contrôle mentalement les machines. A affronté SM, Daredevil et Deathlok quand il travaillait pour Silvermane.

Major Love *MTU #1 (1997)* Dirige l'organisation D.E.A.D. qui vise à exterminer les S.D.F. de Los Angeles. Battu par SM et Génération X.

Malekyth *Knights of Pendragon #6 (1992)* Vice-Prateur des Araknoids, une race extradimensionnelle. Doté de pouvoirs mystiques. S'intéresse à SM pour sa ressemblance avec le héros mythique Arakthu. SM et les Knights of Pendragon le battent, avec l'aide de Arrakhyl, dernier survivant du Pendragron Corps of Arakne.

Man-Killer (Katrina Louisa Van Horn) *MTU #8 (1973)* Vilaine possédant un exosquelette et haïssant les hommes. A affronté SM et Tigra, SM et Miss Hulk.

Man-Slaughter Marsdale *ASM #271 (1985)* Homme de main, insensible à la douleur. Employé par Madame Fang. Terrorisait les boxers où travaillait Crusher Hogan. Manque de tuer Bobby Chance, qui lui résiste, mais SM intervient.

Marrow (Sarah) *Cable #5 (1993)* Ex-membre de Gene Nation et des X-Men. A combattu SM. A aidé à secourir Callisto, le chef des Morlocks. Amoureuse de PP en tant que Nancy Rushman une identité créée par le S.H.I.E.L.D.

Masked Marauder (Frank Farnum) *DD #16 (1964)* Chef de la Maggia. Commandait les robots Tri-Man. A utilisé des rayons d'énergie contre divers héros. A temporairement rendu SM aveugle.

Master Monarch *PPSM #16 (2000)* Guerrier en armure. A affronté SM la même nuit que le Calmar et d'autres super-vilains ringards.

Master of Vengeance (Dwight Faron) *SM #32 (1993)* Chimiste. Se fait muter pour être plus fort et contrôler l'électricité. Se fait passer pour SM. Attaque SM, le Punisher et Steel Spider.

Master Order & Lord Chaos *MTIO @#2 (1977)* Entités cosmiques. Déclarent avoir présidé à la création de SM pour qu'il aide Adam Warlock à vaincre Thanos.

Master Programmer *SPEC #229 (1995)* Copie numérique de l'esprit d'Octopus. Tombe amoureux de Carolyn Trainer. Affronte SM. Téléchargé dans le corps inconscient d'Octopus ressuscité.

Mather, Cotton (alias Witchslayer) *MTU #41 (1976)* Lettre puritain. Sous le contrôle de Dark Rider en 1692. Affronte SM et d'autres super-héros déplacés dans le temps.

Mauler (Brendan Doyle) *Iron Man #156 (1982)* Troisième à porter l'armure de Mauler. Combat SM et Wonder Man, puis SM seul pour reprendre le fils qu'il a abandonné.

Maxfield, Dr. A.J. *GSSM #1 (1974)* Chercheur en médecine. Dracula essaye de s'emparer à la fois du médecin et de son vaccin.

Maxwell, Morris *ASM #440 (1998)* Obtient la connaissance au Rassemblement des Cinq. Informateur de Spider-Woman III (Mattie Franklin).

McKeever, Brian "Tiny" *UTOS #2 (1995)* Camarade de lycée de PP. Ayant des problèmes familiaux, PP le prend sous son aile. S'enfuit et travaille sans le savoir pour Scorcher.

McPhee, Lemuel "Bruiser" *SPEC #151 (1989)* Compagnon de cellule de Robbie Robertson à Lewisburg. Le protège contre Tombstone avant d'être tué. Son frère Stuart, avocat, obtient la grâce présidentielle pour Robbie.

Mechano-Marauder (Fabian Stankowicz) *Avengers #217 (1982)* Aspirant super-vilain. Attaque la Chose qui est hospitalisé. Vaincu par SM. Se rachète.

Megawatt (Dirk Leyden) *SMU #2 (1993)* Acteur déséquilibré. A reçu des pouvoirs électriques de Jonas Harrow. A combattu SM.

Melvin, James *SPEC #57 (1981)* Brand Corporation. Co-créateur de Feu Follet. A muté la Tarentule (Rodriguez). Feu Follet l'hypnotise pour qu'il avoue.

Menace & the Mutantmen *UTOS #21 (1997)* Cinq hommes. Utilisent ces identités pour créer une psychose anti-mutants et couvrir leurs crimes. Vaincus par SM, les X-Men.

Mentallo (Marvin Flumm) *Strange Tales #141 (1966)* Télépathe. Employé par le Professeur Power. A combattu SM. Membre des Nouveaux Exécuteurs.

Mephisto *Silver Surfer #3 (1968)* Seigneur des démons. Sans le vouloir, SM a œuvré pour Mephisto en affrontant le démon Zarathos (agent du Beyonder) pour la survie de l'univers.

Mesmero (Vincent) *X-Men #49 (1968)* Mutant hypnotiseur. A combattu SM quand il voulait se venger des critiques de spectacles.

Metahumes *SMFAE #1 (1995)* Six héros plus le criminel Alex Flynn. Mutés par sept cristaux extraterrestres. Voir Hostiles.

Midas the Golden Man (Malcolm Merriwell) *MTU #30 (1975)* Tente d'exterminer les Afro-américains de NY. Vaincu par SM et le Faucon.

Midnight (Jeff Wilde) *Marc Spector: Moon Knight #4 (1989)* Ancien acolyte du Chevalier de la Lune. Reconverti en cyborg par l'Empire Secret. A affronté, avec le cyborg Lynn Church, SM, le Punisher, Knight Thrasher, le Chevalier de la Lune Nova.

Midtown High, PP's Former Teachers : le principal Davis, Mr. Warren (sciences, frère de Miles Warren), Dr. Del (sciences), Daphne Smith "Boomer" (sciences).

Midtown High, PP's Former Classmates : Flash Thompson, Liz Allan, Sally Green, Brian "Tiny" McKeever, Jessica Jones, Sally Avril (Bluebird), Jason Ionello, Peter Dorman, Louie Minelli (devenu gangster), William Oakes, Nyra Silver, Carl King, Stanley Stackmeyer, Richard Thatcher, Alice Tucker, C.J. Vogel, Barry Hapgood, Robert Hinds.

Midtown High, PP's Fellow Teachers : le principal Weathers, Kyle Jacoby (sport). Élèves de PP : Steve Petty, Ronda Kramer, Jake Dorman, Jennifer Hardesty, Joey.

Mikashi, Professor Toshiro *SMTAP #1 (1994)* Ex-professeur de biologie à l'ESU. Employé de Life Foundation's Arachnis Project. Est mort pour éviter un mauvais usage de son travail. Sa fille Miho a pris l'identité de Gunplay.

Mindstorm *Marvel Super-Heroes #4 (1990)* Ex-agent de l'Hydra. A drogué SM avec des psychotropes. Nick Fury a sauvé SM et tué Mindstorm.

Mister Fear (Alan Fagan) *MTU #92 (1980)* Quatrième vilain à utiliser cette identité. A combattu SM, Œil de Faucon. Utilise des produits pour contrôler les femmes, comme Betty Brant. A rejoint les Nouveaux Exécuteurs.

Mister P & Mister Q *ASM #27 (2001)* Gentlemen mercenaires high-tech. Ont affronté SM pour récupérer le chat cobaye de l'AIM (adopté par PP).

M.O.D.O.K. (George Tarleton) *TOS #93 (1967)* Ancien scientifique de l'AIM. Muté via le Cube Cosmique en un monstre aux pouvoirs psychiques. A combattu SM.

Modular Man (Stephen Weems) *Rampaging Hulk #5 (1977)* Ex-scientifique. Son corps est détruit dans une expérience. Survit sous forme d'un robot. Se joint à Killer Shrike. Détruit par SM et le Fauve.

Mole Man (Harvey Rupert Elder) *FF #1 (1961)* L'Homme-Taupe règne sur Subterranea. Bâton projetant de l'énergie, armée de Subterriens. A croisé SM lors d'un affrontement contre Kala, seigneur des enfers.

Mongoose *ASM #283 (1986)* La Mangouste est une création du Maître de l'Évolution, qui lui ordonne d'attaquer Thor. Affronte SM.

Mongrain, Alison *SPEC #240 (1996)* Agent de Norman Osborn. Provoque une fausse couche chez MJ. Puis elle informe MJ que Tante May est vivante. Tuée à contrecœur par un autre agent d'Osborn, l'Homme de Métal.

Monocle *FF #95 (1970)* Projette des rayons d'énergie. Associé à Enclave. Hypnotise la Torche pour qu'il combatte SM.

Monstroid (Ballox, alias 7NH54) *MTU #5 (1972)* Robot éclaireur skrull. Le Maître des Maléfices le lance contre SM et la Vision. Force surhumaine, rayons d'énergie.

Moondark *MTU #12 (1973)* Sorcier maléfique vénérant les Dark Beings. A combattu SM et Werewolf, SM et Ghost Rider (Blaze).

Moondog the Malicious *MTU #24 (1974)* Dieu vaudou. A possédé Wally Blevins. Exorcisé par Frère Vaudou et SM.

Moonstone (Dr. Karla Sofen) *Captain America #192 (1975)* Opale a volé la pierre de lune à son prédécesseur, Lloyd Bloch. S'était emparée d'une invention du Dr Connors, SM l'affronte. A rejoint les Thunderbolts. Vole, projette des rayons d'énergie et est capable de phaser.

Morlocks *Uncanny X-Men #169 (1983)* Mutants vivant sous Terre. Sous les ordres de Strygor, ils kidnappaient des habitants de la surface. Neutralisés par SM & Kitty Pryde. SM et la Cape & l'Épée protègent une famille de Morlocks contre Firebrand. SM, Wolverine et Tara Curson du NYPD poursuivent l'assassin morlock, Fugue.

Muggins, Mamie *ASM #139 (1974)* Logeuse de PP à Chelsea. Avait des doutes le concernant. Le menaçait souvent d'expulsion pour loyers en retard. Femme de Barney, tante de Candi.

Murderer by Spider *ASM #228 (1982)* Scientifique utilisant les araignées pour commettre des meurtres à l'aide de circuits cachés. Les effets secondaires du dispositif provoquent une crise de violence chez SM.

Muse (Shannon Fitzpatrick) *SPEC #231 (1996)* Agent de John Johnsmeyer. Dirigeait les agents Mosh & Quorum. Jolie télépathe. Manipulait l'énergie. Devait séduire Kaine mais en est tombée amoureuse et a combattu SM à ses côtés.

Mutilation Killer *SPEC @ #13 (1993)* Protoïde de Zémo. Tue selon le modus operandi de Vermine. Vaincu par Noctume et SM. Aspect immonde, métamorphe.

Mys-Tech *Warheads #1 (1992)* Druides du passé auxquels Méphisto a accordé pouvoirs et immortalité. Ambitionnent de conquérir le monde. Invoquent des démons et tuent SM. Il ressuscite quand le temps est inversé.

National Crime Syndicate (Eddie Enders, "Three Fingers" Honeysuckle Muldoon, others) *ASM #220 (1981)* Organisent un concours de vol qualifié pour remplacer Eddie Enders à sa mort. Le Chevalier de la Lune et SM s'infiltrent et détruisent le groupe une fois que le Chevalier de la Lune a battu les autres concurrents (Rat Pack, Midnight Mob) et remporté le concours.

Nebula *Avengers #257 (1985)* Pirate de l'espace; descendante de Thanos et Zorr. Obtient deux fois le pouvoir cosmique. Affronte SM, les Vengeurs, etc.

Necrodamus *Defenders #1 (1972)* Sorcier vénérant les dieux des ténèbres. Cherche un nouveau corps. A choisi la Vision, mais SM et la Sorcière Rouge résistent.

Nekra (Nekra Sinclair) *Shanna the She-Devil # 4 (1973)* Mutante. Tire sa force de la haine. A affronté SM.

Nest, alias Lords of Light & Darkness *MTU @ #1 (1976)* Six scientifiques devenus des êtres supérieurs inspirés des dieux hindous. Ont combattu SM, les X-Men. Sont partis dans l'espace.

Nesters, Ray *ASM #253 (1984)* Joueur de football américain professionnel. Avoue qu'il a truqué des matches pour le compte de la Rose (Fisk), ce qui les met en danger, lui et son frère Tony.

New Enforcers *WSM #99 (1993)* Organisation de super-vilains. Créée pour faire régner l'ordre dans la pègre. SM les a combattus sans avoir connaissance du noyau dur.
Agents de terrain : L'Anguille, l'Homme-Plante, Vanisher, Blitz, Tangle, Thermite, Super-Adaptoïde, Dragon Man.
Noyau dur : Madame Menace, Controller, Fixer, Mentallo, Mister Fear.

New Mutants *Marvel Graphic Novel #4: The New Mutants (1982)* Équipe de mutants adolescents organisée par le Prof. Xavier. Ont combattu des trafiquants de drogue avec SM. Rocket s'est battu avec SM contre Incandescent Man. Après la division de l'équipe, SM aide Warlock contre les robots de Mainspring.

New Warriors Teamp-Ups, Full Team & SM/PP (Asylum, Sphinx, Hostiles). Équipe & Scarlet Spider (Eugenix, Soldiers of Misfortune, Joe Wade Spidercide, Advent, Midnight & Empire Secret). Firestar (Carnage). Darkhawk (Confrérie des Mauvais Mutants). Nova (Photon, Hostiles, Tri-Sentinelle, Midnight & Empire Secret). Firearms Vampiro, Badd Axe).

Nightwatch (Kevin Barry Trench) *WSM #97 (1993)* Costume nanotechnologique. Gant volé par Alfredo Morelli pour devenir Gauntlet. S'est battu avec SM contre Warforce. A participé au Grand Jeu, tué par el Toro Negro.

Nitro (Robert Hunter) *Captain Marvel #34 (1974)* Bombe humaine tenant son pouvoir des Krees. Vaincu par SM qui l'a dispersé avec un gaz anesthésiant. A attaqué Norman Osborn suivant les ordres du Caïd.

Noletti, Marc *SPEC #114 (1986)* Cambrioleur. Vole le costume de SM chez PP. L'utilise à mauvais escient, capturé par la police. Contraint de faire partie du gang des Barons. Sauvé par SM. Il s'est repenti.

Nomad (Jack Monroe) *Young Men #24 (1953)* Ancien acolyte de Captain America. A combattu le Maître de Corvée et Black Abbot avec SM.

Norton "Nose" *DD #148 (1977)* Informateur "donne" la Brand Corporation à Ned Leeds. Vengeance de la Tarentule (Rodriguez) par SM.

NYPD Detectives, Various Dét. Sloane Chase a enquêté sur F.A.C.A.D.E., le Lézard), Dét. Snider (Belladonna), Sgt. Tork (Guerre des gangs Rose/Arrangeur), Det. Connor Trevane (fils sauvé de Carnage par SM), Det. Frank Farrow (Frères Lobo, mort Arrangeur). Dét. Clark.

Olympians *MTE #25 (1980)* Maria Karsov (patineuse russe), Robby Kyle (hockeyeur canadien), Claude Lebron (bobsledder français) Brad Rossi (skieur américain). Athlètes olympiques asservis par Kala. Ont fait équipe avec Hulk et les Lava Men. Ont combattu l'Homme-Taupe, SM et les Outcasts.

Omm & Spider-People *Conan #13 (1972)* Dieu antique vénéré par les Zamoras. A engendré une race d'Hommes-Araignées, ennemis jurés des Hommes-Serpents de Seth. SM a combattu les derniers représentants des deux camps.

Orb (Drake Shannon) *MTU #15 (1973)* Motard défiguré portant un casque high-tech. A combattu SM et Ghost Rider.

APPENDICE

Order (Dr. Strange, Hulk, Namor, Silver Surfer) *Order #1 (2002)* Defenseurs des origines corrompus par la malediction de Yandroth. Combattus par SM etc.

Order of the Goblin *SMROTGG #2 (2000)* Secte creee par Norman Osborn à partir des Scriers qui lui restent fideles.

Osborn, Alton *SMROTGG #2 (2000)* Grand-pere de Norman. Requin de l'industrie.

Osborn, Amberson *SPEC @ #14 (1994)* Père de Norman. Violent et très exigeant.

Osborn, Emily *SPEC #180 (1991)* Femme de Norman, mère de Harry. Meurt quand Harry est petit.

Outcasts (Boulder, Digger, Landslide, Water Witch) *MTE #25 (1980)* Super-humains subterriens. Luttent contre Kala avec SM.

Outrider (Martin Zantz) *PPSM @ 1999* Scrier le distingue au sein de l'ordre des Scriers pour bénéficier du pouvoir sur le Nexus des réalités. Combattu par SM, l'Homme-Chose.

Owl (Leland Owlsey) *DD #3 (1964)* Criminel capable de voler. Ennemi de DD. Combat SM lors de sa guerre contre le Dr Octopus au sein de la Bande des Quatre.

Paladin (Paul Denning) *DD #150 (1978)* Mercenaire. Ami de la Guêpe. Agent de Silver Sable. Force augmentée, armure, pistolet à énergie.

Pandara *Thunderstrike #4 (1994)* Agent de l'alien deviant, Lord Tantalus. Utilisait des démons pour consumer les clientes de son salon. Visait MJ. Neutralisee par SM et Thunderstrike.

Paralyser (Randall Darby) *Captain America Annual #4 (1977)* A recréé l'être électromagnétique Zzzax ; neutralisé par SM, les Midnight Sons.

Paunchalito, Victor *ASM #223 (1981)* Journaliste du Daily Bugle. A découvert l'identité de SM en accompagnant PP en reportage. A gardé le secret pour protéger SM.

Penny Ant-Es *Tangled Web #18 (2002)* Groupuscule convaincu qu'il est dégradant pour Abraham Lincoln de se trouver sur les pièces de un penny. Manifeste son mécontentement.

Perrinois *SMTU #3 (1996)* Dimension mystique visitee par FF, SM/Reilly. Les minuscules sorciers Shiwa & Rasheed Ven Garmchee lancent les Dragons Volants d'Aganom contre eux.

Phil *SMU #4 (1994)* Employé de Mystério. Son partenaire Sanches pousse Lance Bannon à "découvrir" que Phil est SM pour obtenir les droits marketing de SM. A conduit le Spider-Van.

Photon (Jason Dean) *Nova #12 (1977)* Agent de la Maggia. Tue l'oncle de Nova, Ralph Rider, pour s'emparer d'un engin nucléaire. Combinaison augmentant sa force et un pistolet à photons.

Photon (Monica Rambeau) *ASM @ #16 (1982)* Préalablement Captain Marvel. Combat SM par erreur lors de sa première mission. Rejoint les Vengeurs et devient Photon. Combat avec SM contre PRIDE.

Phreak (Steve Petty) *WSM #35 (1988)* Fils de l'inventeur du Living Brain. Élève à Midtown High. Réactive la machine. Muté par un accident électrique qu'il impute à PP. Enlève MJ. Ramené à la raison par Ronda Kramer & Jake Dorman.

Pincus, Joseph "Lonesome Pinky" *ASM #211 (1980)* Ancien voisin de PP ; petit, timide, chantait de la country toute la nuit. Hué lors de sa première scène. S'égosille pour calmer une foule droguée par Ramrod.

Plantman (Samuel Smithers) *Strange Tales #113 (1963)* Criminel utilisant des armes végétales, l'Homme-Plante fait partie des Nouveaux Exécuteurs. A transformé SM en monstre.

Platoon *SM #41 (1993)* Escadron travaillant pour les trafiquants d'armes A.R.M.S.

Poison (Cecilia Cardinale) *WSM @ #4 (1988)* Réfugiée cubaine. A fusionné avec l'entité extradimensionnelle Yfandris. En a gardé les pouvoirs. El Toro Negro enlève son fils pour la forcer à affronter SM.

Polestar *ASM # 409 (1996)* Participe au Grand Jeu. Pouvoirs électro-magnétiques. Tué par el Toro Negro.

Powell, Amy *ASM #230 (1982)* Fiancée de Lance Bannon. Flirte avec PP pour rendre Lance jaloux.

Powerhouse & Masterblaster *SM #15 (1991)* Respectivement violents activistes pro et antimutants. Affrontent SM et le Fauve. Powerhouse : manipule l'énergie. Masterblaster gants projetant de l'énergie.

Praetorian Guard *WSM #87 (1992)* Unité de mercenaires. Employée par Alfredo Morelli pour combattre SM avec le Super-Bouffon (Macendale).

PRIDE (Population Reduction by Inter-Dimensional Expulsion) *MTU #142 (1984)* Solution d'expulsion interdimensionnelle pour résoudre la surpopulation préconisée par le Dr William Lorber. Combattu par SM, Captain Marvel (Photon).

Pro *Scarlet Spider #1 (1995)* Tueur/mercenaire. Tue Jason Tso. A recherché le squelette de SM.

Pro-Rata *Howard the Duck #1 (1975)* Comptable usant de magie. Compte dominer l'univers via le Calculateur Cosmique. Combattu par SM et Howard the Duck.

Project: PEGASUS *MTIO #42 (1978)* Recherche d'énergies alternatives. Nombreuses évasions de super-vilains de l'unité de recherche de NY. SM est appelé pour neutraliser les Serpent Crown(s), les Lava Men (avec les Vengeurs), Blackout, Opale, Electro, Rhino (avec les Vengeurs).

Proto-Goblin (Nels Van Adder) *PPSM #-1 (1997)* Ex-assistant de Mendel Stromm. Premier cobaye de la formule du Bouffon Vert. Horriblement mute. Devient fou. Manque d'être tue par Arthur Stacy et George Stacy.

Protoids (alias Baron Zemo's Mutates) *Captain America #276 (1982)* Humains mutés par Zémo grâce à la technologie d'Arnim Zola.

Prowler (Rick Lawson) *SENS #16 (1997)* Étudiant en médecine. Cherche à se venger de son ex-patron sous l'identité du Rôdeur. Traqué et vaincu par SM.

Psycho-Man *FF @ #5 (1967)* Originaire du microverse. Utilise une armure et un appareil contrôlant les émotions. A affronté SM et un SM rétréci.

Psyk-Out *Wonder Man #28 (1993)* Projecteur d'empathie. S'attaque à Wonder Man. Neutralisé par SM.

Pulaski, Joey *AF #16 (1995)* Jeune mutante. Vol, pouvoirs énergétiques. Premier combat de SM contre un surhumain. A pris de l'argent au Caid pour saboter des chantiers. SM est incapable de la ramener dans le droit chemin.

Purl, Dr Noah *ASM Super Special #1 (1995)* Administrateur/chercheur hospitalier. A travaillé avec Curt Connors. Transforme Armstrong en Strongarm. Embauche Ben Reilly comme assistant. Blessé par un dérivé du Lézard.

Q-4 *SM #92 (1998)* Mercenaires russes embauchés par Norman Osborn pour tuer le Piégeur. Vaincus par Dusk (PP).

Quasimodo *FF @ #4 (1966)* Ordinateur pensant et agressif créé par le Penseur Fou. A affronté SM, Œil de Faucon. A poussé Ben Reilly à attaquer le Silver Surfer.

Quicksand *Thor #392 (1988)* Criminelle aux pouvoirs "sableux". S'associe avec Sandstorm. Affronte SM et l'Homme Sable.

Quicksilver (Pietro Maximoff) *X-Men #4 (1964)* Mutant hyper-rapide. Vif Argent est le fils de Magnéto. Attaque SM sur la foi des éditoriaux de JJJ.

Radioactive Man (Professor Chen Lu) *JIM #93 (1963)* Scientifique et criminel chinois. S'est autoirradié pour obtenir des pouvoirs radioactifs. A combattu SM.

Rampage (Suart Clarke) *Champions #5 (1976)*

A conçu son équipement lui-même. Hypnotise Iceberg pour qu'il attaque SM, Ange .

Ramrod *DD #103 (1973)* Cyborg super-puissant muté par Dragon Lune. Affronte SM, etc. Affronte de nouveau SM alors qu'il empoisonne les clients du bar où chante Pincus, alias "Lonesome Pinky".

Rak & Dread *Ghost Rider #46 (1994)* Rak est super-puissant, Dread projette de l'énergie. Mutés et ressuscités par le criminel Hellgate. Ont combattu SM et Vengeance.

Rapier (Dominic Tyrone) *SPEC @ #2 (1980)* Racketteur trahi par son ancien complice Silvermane. Devient un justicier armé d'une épée électrifiée. Cherche à se venger de Silvermane Vaincu par SM.

Raptar the Renegade *SMU #15 (1997)* Version extradimensionnelle de Puma. Se transforme en humanoïde reptilien geant. Objectifs peu clairs. Vaincu par SM et Puma.

Rat Pack (Sparks, Stitches, Stroke) *MTU #75 (1978)* Gang d'incendiaires. Vaincus par SM, Cage.

Raven, Det. Jacob *SM: The Lost Years #1 (1995)* Flic de Salt Lake City. Sa femme est tuée par les hommes de Vincent Tannen qui corrompt a partenaire de Raven, Louise Kennedy. Recherche PP pour le meurtre de Kennedy, un fait commis par Kaine qui tue aussi Tannen.

Ravencroft Escapees *WSM @ #10 (1994)* Internés à Ravencroft libérés par Shriek lors d'une tentative d'évasion. Gafe (super-puissant), Pyromania, Webber (spécialiste de l'évasion), Mayhem (forme gazeuse toxique). Vaincus par SM.

Razorwire & Nautilus *SMU #6 (1994)* Agents de la branche de la Maggia de Hammerhead. En veulent à Slyde qui les a dépouillés. Vaincus par SM et Cage. Razorwire : fouets d'énergie. Nautilus : armure de combat.

Red Ghost (Ivan Kragoff) & Super-Apes (Igor, Mikiho, Peotr) *FF #13 (1963)* Scientifique russe. S'est exposé à des rayons cosmiques. Peut devenir invisible, intangible. Ses singes (Igor/babouin, Mikiho/gorille, Peotr/ourang-outang) sont respectivement métamorphe, super fort et magnétique.

Red Nine (Wallace Jackson) *ASM #264 (1985)* Adolescent texan. Vole la combinaison spatiale de son oncle. Combat SM pour s'amuser. Hospitalisé pour une pneumonie. Aide SM à éviter que le vieux Philmont Magee soit renvoyé par le Dr Rattamun suite à une erreur de l'hôpital.

Red Skull (Johann Schmidt) *Captain America Comics #1 (1941)* Premier Crâne Rouge nazi. Ennemi de toujours de Captain America. Affronte plusieurs fois SM. Nombreux imposteurs, y compris le Crâne Rouge communiste responsable de la mort des parents de PP

Rinehart, Dr. Ludwig *ASM #24 (1965)* Fausse identité de Mysterio (Beck). Se fait d'abord passer pour un psychiatre pour pousser SM à dévoiler son identité puis pour le directeur d'une maison de repos et annonce la mort de Tante May.

Rocket Racer *ASM #13 (2000)* Vole l'équipement du premier Roller Skater. Carrière criminelle interrompue quand il se cogne à une porte ouverte par Harry Sloan.

Rodney *ASM #220 (1981)* Fils de Polly, une pensionnaire de la maison de repos Restwell. Fait accuser des musiciens d'un vol qu'il a commis dans la maison. Démasqué par Tante May

Rorgg (King of the Spider-Men) *JIM #64 (1961)* Extraterrestre géant, chef d'une armée d'Hommes-Araignees il y a des décennies. Ressuscité par Yucoya-Tzin. Affronte SM.

Rose (Det. Sgt. Blume) *WSM #84 (1985)* A pris l'identité de Rose pour aider Alfredo Morelli à détruire le Card. Choqué par la violence de Morelli, s'allie à SM et est tué par Morelli.

Rothstein, Harry & Joseph *SM: Get Kraven #1 (2002)* Frères producteurs à Hollywood. Font tabasser Al Kraven et agresser son amie Timber. Mutilés par le Vautour, se rebaptisent Harriet et Josephine. Utilisent des hommes de main : Gerbil, Script Doctor, Stitch.

Rushman, Nancy *MTU #82 (1979)* Identité de couverture du S.H.I.E.L.D. Utilisée par la Veuve Noire (Romanoff), Lynx, Marrow. SM affronte Romanoff et Marrow.

Russian *Punisher #8 (2000)* Cyborg/mercenaire joyeux, invulnérable et quasi transexuel. Vaincu par le Punisher. SM, à demi-conscient sert de bouclier humain

Ryker's Island *Marvel Fanfare #22 (1985)* Prison pour super-vilains avant la construction de la Voûte. Devient ensuite une prison classique. Gardiens : Michaels, Percy Alexander Rue. Détenus : Eddie Brock, Cletus Casady, Adrian Toomes, etc.

Sabretooth (Victor Creed) *Iron Fist #14 (1977)* Dents de Sabre est l'ennemi de Wolverine. Entraîné par l'Étranger. Pour l'impressionner il combat SM.

Sage *MTU #7 (1998)* Vampire. Suite à un traitement expérimental, son humanité refait surface. Combat SM, Blade incite Blade à le tuer pour trouver la paix de l'esprit.

Sanchez, Dr. Benita *ASM #386 (1994)* Chercheur à l'ESU. Créateur du Juvenator qui rajeunit temporairement le Vautour.

Sandor *ASM @ #5 (1968)* Agent du Crâne Rouge communiste. Affronte SM alors qu'il enquête sur la mort de ses parents

Sandstorm (Tony Trainor) *WSM #107 (1993)* Capable de manipuler le sable. Quicksand le pousse à affronter SM, l'Homme Sable.

Santa Claus Burglar *SPEC #109 (1985)* Déguisé en Père Noël pour pousser les enfants à dire où ils habitent et cambrioler leur domicile. Échappe de peu à SM mais est vaincu par le vrai Père Noël.

Sardeth *MTIO #90 (1982)* Sorcier extradimensionnel. A affronté SM, la Chose.

Satana (Satana Hellstorm) *Vampire Tales #2 (1973)* Succube fille de Devil. Sacrifie sa vie pour aider SM à libérer le Dr Strange. Ressuscitée

Saunders, Robert *ASM @ #20 (1986)* Pause une bombe en 2020 avant d'être tué par Arno Stark, le Iron Man de cette période. Stark revient dans le passé récupérer l'empreinte rétinienne de Saunders. Y affronte SM, qui était l'ami de Saunders jeune.

Savage Land Mutates *X-Men #62 (1969)* Habitants de la Terre Sauvage mutés par Magnéto. A muté SM, le Fauve en créatures bestiales qui affrontent Ka-Zar. Redevenus normaux via Sauron.

Scarecrow (Ebenezer Laughton) *TOS #51 (1964)* Tueur contorsionniste et psychotique. Utilisait des corbeaux pour attaquer ses victimes, dont SM. Désormais fantôme possédant autrui.

Scarlet Beetle *Tales to Astonish #39 (1963)* Insecte géant. L'Homme-Fourmi, SM, Iron Man, les Vengeurs l'empêchent de conquérir le monde. Écrasé par Miss Hulk

Scarlet She-Devil *MTU #79 (1979)* Guerrière d'il y a 12 000 ans. Attirée dans le présent par une épée magique. A possédé MJ. A combattu Kulan Gath avec SM.

Scarlet Spider (Joe Wade) *Scarlet Spider #2 (1995)* Agent du FBI, partenaire de Stephanie Briggs. Obligé d'utiliser la version virtuelle de Scarlet Spider. Vaincu par Ben Reilly. New Warriors. Ruine la réputation de Scarlet Spider

Scourge of the Underworld *Iron Man #194 (1985)* Organisation de tueurs de super-vilains. Supportés par Angel.

Scream (Donna) & Hybrid (Scott Washington) *Venom: Lethal Protector #4 (1993)* Deux des hôtes des dérivés de Venom. Scream se tourne vers le crime et combat SM. Hybrid combat le crime

Secret Defenders *FF #374 (1993)* Équipe aux contours flous créée par le Dr Strange. SM en fait brièvement partie pour obliger la Torche à se présenter à la justice puis pour combattre Xandu.

Seekers (Sonic, Chain Lightning, Grasp) *Iron Man #214 (1987)* Mercenaires équipés par l'AIM. Ennemis d'Iron Man. Ont combattu SM

APPENDICE

Sentinels *X-Men #14 (1965)* Robots géants conçus pour protéger l'humanité contre les mutants. PP et Ben affrontent ceux qu'Util se Onslaught.

Sentry (Robert Reynolds) *Sentry #1 (2000)* Héros tenant ses pouvoirs du soleil. Devient fou, crée Void, qui est vaincu par SM. Dr Strange obligé d'effacer toute trace de l'existence de Sentry. Refait surface et reproduit les événements.

Set *Conan #7 (1971)* Démon exilé de la Terre. Y a laissé les Hommes-Serpents. Tente souvent de revenir via la couronne du Serpent, que SM et d'autres finissent par détruire.

Shaddock, Charlie *ASM #368 (1992)* Agent du Crâne Rouge communiste. Se fait passer pour un agent du FBI. Kidnappe les doubles de Richard et Mary Parker qu'il croit être les originaux.

Shadowforce *SM/X-Factor: Shadowgames #1 (1994)* Six agents aux super-pouvoirs créés par l'agence gouvernementale Shadowbase. Combattent SM, Facteur X. Chef : Gén. Macauley Sharpe

Shadowforce Alpha *ASM Super Special #1 (1995)* Sept mercenaires paramilitaires. S'attaquent au colonnel Broga. Combattus par Scarlet Spider Strongarm.

Shang-Chi *Special Marvel Edition #15 (1973)* Spécialiste du Kung-Fu. Fils d'un seigneur du crime chinois qui le pousse à attaquer SM.

Sheldon, Phil *Marvels #1 (1994)* Travaille au Daily Bugle. A photographié la mort de Gwen Stacy

S.H.I.E.L.D. Agents SM a croisé les agents "Dum Dum" Dugan, Sharon Carter, la comtesse de la Fontaine, Judith Kiemmer, Chris Townsend. Avec Barbara Morse Barton (Mockingbird), a démasqué l'agent double Karl Delandon.

Shiffman, Maxie *AF #15 (1962)* Agent artistique de PP avant la mort d'Oncle Ben. Dupé par Mystério qui l'oblige à l'aider.

Shooter *DD #354 (1996)* Tueur. Facilement neutralisé par Daredevil et Ben Reilly.

Shotgun (J.R. Walker) *DD #272 (1989)* Mercenaire, agent gouvernemental, expert en armes. Ennemi de DD. Affronte SM, l'aide contre contre Calypso & Zombie

Shroud (Maximillian Quincy Coolridge) *Super-Villain Team-Up #5 (1976)* Héros aveugle. Contrôle les ténèbres. Infiltre la Mafia. S'associe à SM contre Dansen Macabre, etc

Silencer *SM/Elektra @ (1998)* Tueur biotechnique de la Mafia. Change de densité. A affronté SM et Elektra. Piégé dans une météorite.

Silencers *WSM #113 (1994)* Voleurs de technologie. Indétectables visuellement, auditivement. Ont combattu SM, la Chatte Noire et Gambit

Silver Dagger (Isaiah Curwen) *Dr Strange #1 (1974)* Intégriste religieux. Veut détruire ceux qui usent de magie comme le Dr Strange, Marie LaVeau. Combattu par SM, Miss Marvel (Danvers).

Silver Samurai (Kenuchio Harada) *DD #111 (1974)* Mutant japonais utilisant une épée. Combat SM au service de Vipère, qui dirige l'Hydra. Devient un héros.

Silver Squad (Purty Larry, Ripster, Slambeaux, Twit) *WSM #79 (1991)* Robots envoyés par Silvermane pour capturer SM dont il veut le sang pour récupérer sa vitalité.

Silver Surfer (Norrin Radd) *FF #48 (1966)* Ex-héraut de Galactus. Pouvoirs cosmiques. A combattu avec SM contre Psycho-Man, Carnage, etc. ; Quasimodo aux côtés de Ben Reilly.

Sin-Eater (Emil Gregg) *SPEC #107 (1985)* Jeune voisin instable de Sin-Eater (Stan Carter). Entend ses aveux, se fait passer pour lui. Faux aveux au journaliste du Daily Globe, Eddie Brock.

Sir (Martha Paterson) *DD #345 (1995)* Femme misogyne. Opérée pour ressembler à un homme. Ex-ennemie de DD. Manipulée par le Dr Angst et Norman Osborn pour affronter SM.

Skrulls *FF #2 (1962)* Aliens métamorphes. Ennemis des FF. Affrontent SM lors de leurs tentatives d'envahir la Terre.

Skull-Jacket *SMU #11 (1996)* Agent de la mafia russe. Se fait passer pour Jason Havershaw, tue sa mère pour en hériter. La Chatte Noire et SM innocentent Havershaw.

Sleepwalker *Sleepwalker #1 (1991)* Accède à notre dimension via son hôte, Rick Sheridan. Combat Crimewave, la Confrérie des Mauvais Mutants aux côtés de SM.

Slime *SPEC #215 (1994)* Vit dans les égouts de New York. Détecte les émotions. Empêche SM de tabasser le Scorpion repentant.

Smithville Thunderbolt (Fred Hopkins) *WSM #8 (1985)* Héros de Smalltown. Ses pouvoirs disparaissent avec le temps. Se suicide quand son identité est dévoilée par la journaliste Roxanne Dewinter

Smithville Thunderbolt (Ludlow Grimes) *WSM #8 (1985)* Tire ses pouvoirs de la même météorite que Hopkins. Sa famille le quitte. Attaque le premier Thunderbolt. Retrouve ses esprits et rejoint le S.H.I.E.L.D

Sneak-Thief *SMTAP #1 (1994)* Cambrioleur quasi indétectable. Embauché par la Life Foundation pour tuer SM et Warrant. Renvoyé après son échec. Aide Gunplay à s'échapper

Solarr (Silas King) *Captain America #160 (1973)* Mutant tenant ses pouvoirs du soleil. Affronte SM, Daredevil, etc

Sons of the Tiger (Bob Diamond, Abe Brown, Lin Sun, Lotus Shinkchuko) *Deadly Hands of Kung Fu #1 (1974)* Équipe d'arts martiaux. Aide SM contre le deuxième Maître du Crime, Big Man. Amulettes mystiques reprises par Tigre Blanc. Abe est le frère du Rodeur

Sorcerer *Marvel Super Heroes #14 (1968)* A créé Synthetic Man. Son attaque contre SM échoue. La sonnerie de la porte provoque un feed-back fatal

Spacemen (Gantry, Orbit, Satellite, Vacuum) *UTOS #4 (1995)* Ex-participants d'un programme spatial. Volent un morceau de météore. Sont mutés et se font passer pour des héros en piégeant SM.

Spellcheck *Tangled Web #18 (2002)* Justicier obsédé de grammaire. Le Typographe refuse de le prendre comme complice.

Spider People *Prime #1 (1995)* Tribu sud-américaine dans l'ultraverse. Draine le pouvoir spirituel de SM qui permet à leur héros Prime de devenir Spider Prime et de combattre une version du Lézard

Spider-Amoeba *SPEC # 31 (1979)* Organisme unicellulaire géant créé par Carrion. Reçoit du sang de SM pour acquérir ses pouvoirs. Est détruit dans le feu avec Carnon.

Spider-Clan *PPSM @ 2001* Clan de l'araignée. Basé au Pérou. Grand prêtre : Taran. Temple occupé par le clan du Serpent, leur ennemi. SM bat le sorcier des Serpents et récupère l'amulette du clan de l'araignée

Spider-Squad *ASM @ #11 (1977)* Trois escrocs anonymes embauchés par le producteur Anton Delionatus pour saboter le film "Spawn of the Spider". Muer le réalisateur, paye SM pour remplacer un cascadeur blessé. Le responsable des effets spéciaux est accusé. SM rétablit la vérité.

Spider-X (Brian Kornfield) *Midnight Sons Unlimited #3 (1993)* Garçon transformé en dangereux justicier par un livre de magie noire créé par le dieu Chthon. Combattu par SM et Midnight Sons. Serait mort en se battant contre Zzax.

Spirit of Christmas *Marvel Holiday Special (1993)* Être angélique capturé par Méphisto. L'intervention de SM le sauve et il "infecte" Méphisto de sa bonté.

Spoiler *SMTAP #1 (1994)* Tueur super-puissant

pour la Life Foundation, Combat SM, Sneak Thief, Warrant, Homo Arachnis.

Squid (Don Callahan) *PPSM #16 (2000)* Humain aux pouvoirs de calmar. Partenaire de Miss Fortune. Son père, un ami de Richard Parker, le persuade d'abandonner le crime.

Stacy, Gwen (clone of) *ASM #142 (1975)* Créée par le Chacal. Après la mort du Chacal, épouse le seul clone stable de Miles Warren. À cause du Maître de l'Évolution, croit être Joyce Delaney et avoir été mutée par un virus génétique. Transformée en Joyce par Daydreamer. Retrouve la mémoire en lisant le livre de PP.

Stag Beetle (Kroinek) *Tangled Web #15 (2002)* Exosquelette. Tentative de braquage de banque empêchée par SM, qu'idolâtre Heather, la fille de Stag.

Status Quo *MTU #96 (1980)* Libraire fanatique de Cleveland. Utilise le lavage de cerveau pour former une armée de disciples. A affronté SM et Howard the Duck.

Steel Serpent (Davos) *Iron Fist #1 (1975)* Être d'une autre dimension pratiquant les arts martiaux. Voie le pouvoir d'Iron Fist à Danny Rand, qui le recupere grâce a SM.

Steele, Simon (Wolfgang Heinrich von Lundt) *WSM #10 (1986)* Dirigeait les renseignements nazis. Ennemi de Dominic Fortune. Épouse le grand amour de son rival, Sabbath Raven (Gina Moretti). Sa fille Elena, sosie de sa mère, tente de tuer Dominic. Neutralisée par SM.

Stilt-Man (Wilbur Day) *DD #8 (1965)* L'Homme aux Échasses est l'ennemi de DD. A l'occasion de tuer SM qui s'est sacrifié pour lui sauver la vie. Y renonce par gratitude.

Stone-Face *Captain America #134 (1971)* Chef d'un gang de Harlem. Crée une équipe de justiciers, les Young Watchers, pour endormir la méfiance des gens. Démasqué par SM et le Faucon.

Stranger *X-Men #11 (1965)* Collectionneur cosmique d'êtres dotés de pouvoirs. Affronte SM, Adam Warlock, le Gardien et les Vengeurs.

Strikeback (Anthony Davis) *Defenders #51 (1977)* Combat les vengeurs et Ringer (SM). Manipulé par le Scarabée. Il a failli être tué par Scourge. Sa femme Leila veut se venger. Reconstruit sous forme de cyborg Strikeback par l'AIM. Ses systèmes se détériorent. Il meurt.

Strongarm (Armstrong) *ASM Super Size Special #1 (1995)* Ex-agent du FBI. Super-fort suite aux expériences du Dr Noah Purl. Combat Shadowforce Alpha et un dérivé du Lézard avec Ben Reilly.

Subhumans *SM #13 (1991)* Vivent dans les égouts. Capturent des victimes innocentes et criminelles pour Morbius.

Sub-Mariner (Namor McKenzie) *Motion Picture Funnies Weekly #1 (1939)* Souverain d'Atlantis. Héros et vilain à la surface. A parfois combattu SM. Lui a évité d'être tué par Llyra. S'est battu à ses côtés contre Turalla et les Aquanoïdes.

S.U.L.T.A.N. *Captain America #265 (1982)* Ancien concepteur d'armes du S.H.I.E.L.D. devenu un cyborg. Crée des armées de robots et une base flottante. Tente de conquérir le monde. Vaincu par SM et Captain America.

Supercharger *AF #17 (1996)* Son père meurt en lui donnant des pouvoirs électriques. Attaque SM car croit que les êtres dotés de pouvoirs sont dangereux.

Surgeon General (Angeline Kutter) *DD #305* Chirurgienne séduisant des hommes pour son trafic d'organes. Capturée par SM et Daredevil.

Swann, Prof. Evan *ASM #310 (1988)* Directeur de recherche de PP à l'ESU. Le Bricoleur le fait chanter. A brièvement possédé les pouvoirs de Captain Universe.

Sweatshop *Captain America #329 (1987)* Agents augmentés par Power Broker. Loués pour travailler. Embauchés par Crâne Rouge contre SM et Silver Sable.

Synario (Angela Bradford) *ASM #438 (1998)* Programmatrice informatique. A créé un appareil projetant des images dans le cerveau d'autrui. Volait de l'argent destiné à monter son entreprise.

Tallon, Leroy *ASM #155 (1976)* Ex-perceur de coffres-forts. Mains amputées suite à une explosion. Prothèses de métal. SM l'arrête plusieurs fois.

Tannengarden, Ned *SM: Get Kraven #2 (2002)* Fils de Kraven le Chasseur. Loue les services d'un cyborg pour piéger Al Kraven. Accidentellement tué par le Caméléon.

Tara *PPSM #48 (2002)* Née au Bangladesh. Mutée par l'explosion d'une usine AGK. Pouvoirs d'une déesse bouddhique. SM l'aide à se venger.

Tatterdemalion (Arnold Puffenroth) *Werewolf by Night #9 (1973)* Ex-acteur. Utilisait des vêtements comme armes. A combattu SM et Werewolf.

Technomancers (Master Om, Maegis Gunther Senreic, Maegis Hamilton Cromwell, others) *SENS #21 (1997)* Secte mystico-scientifique. Utilisait la Sphère de Sara-Kath. A par erreur ouvert la porte de Babylone par où sont entrés Buel, des Gremlyns.

Tendril (River Verys) *SMTFA #1 (1995)* Victime de bactéries carnivores. Muté par un sérum contenant du sang de SM. Meurt quand on tente de lui rendre son aspect normal.

Terminus *FF #269 (1984)* Alien géant en quête des ressources terrestres. Vaincu séparément par FF, Cosmic SM et Quasar.

Terraxia *Infinity Gauntlet #3 (1991)* Guerrière créée par Thanos. Tue SM. Meurtre annulé quand Thanos perd le Gant d'Infinité.

Terrier (Gordon Savinsky) *UTOS #12 (1996)* Trahit son ami Bennett Brant. Devient super-fort au service du Maître de la Pègre. Fait chanter JJJ.

Terror Unlimited *SMU #8 (1995)* Terroristes. Prennent le World Trade Center en otage. Vaincus séparément par SM et Scarlet Spider.

T.E.S.S.-One (Total Elimination of Super-soldiers) *Captain America @ #8 (1986)* Robot crée comme sécurité contre les Super Soldats. Couvert d'adamantium. Réactivé par Fatalis, neutralisé par Cosmic SM.

Thanos *Iron Man #55 (1974)* Éternel de Titan. Voulait jadis le pouvoir cosmique pour détruire toute vie. A souvent affronté les héros terriens, dont SM.

Thermo, the Thermodynamic Man (Dr. Walter Michaels) *MTU #108 (1981)* Scientifique, pouvoir d'absorber l'énergie. Neutralisé par SM, Dazzler et Paladin.

They Who Wield Power (Keeper of the Flame, Rey, Tyrannus) *MTU #15 (1973)* Nombreux agents parmi lesquels les City Stealers, Goldbug, Orb, Stegron.

Thunderbolts *Incredible Hulk #449 (1997)* Les Maîtres du Mal de Zémo se font passer pour des héros. Quand SM est accusé par l'Enclave, ils veulent l'arrêter. Scarabée (alias MACH-1) sauve par SM, révèle la vérité. Combattent l'Enclave avec SM. Fondés par Atlas/Goliath, Citizen V/Zémo, MACH-1/Scarabee, Météorite/Opale, Songbird/Mimi, Techno/Fixer.

Tiger Shark (Todd Arliss) *Sub-Mariner #5 (1968)* Criminel des mers. Métamorphosé par le Dr Dorcas. A combattu SM et Namor.

Timespinner *Avengers #11 (1964)* Robot à l'image de SM fabriqué par Kang pour tromper les Vengeurs. Se prenait pour SM, lançait des toiles qui vieillissaient ses cibles et accumulait de l'énergie pour Kang.

Tinker, Shea *PPSM #27 (2001)* Pirate informatique, ami de Randy Robertson. A aidé SM à sauver Robot Master (Mendel Stromm) des griffes de ses propres cyber-créatures.

Toomes, Mordecai *SPEC #44 (1980)* Neveu du Vautour. Poignardé par le mafieux Black Alfred puis vengé par son oncle.

El Toro Negro (Sergio) *Amazing Scarlet Spider #2 (1995)* Redoutable joueur du Grand Jeu tout ours armé. A tué Nightwatch et Polestar sur l'ordre de

APPENDICE

Johnsmeyer. Capturé par Chance, apparemment éliminé par Justin Hammer

Tower, Blake *DD #124 (1975)* Procureur de NY. A poursuivi PP pour des meurtres commis par Kane. Le juge était Sandra Franklin. Mr. Locker a remplacé le premier avocat de PP, Grant Buckner.

Toy *ASM #159 (1976)* Robot garde du corps du Bricoleur. Se prenait pour le fils de ce dernier. En le révélant la vérité, SM l'a anéanti.

Triad Brothers *MCP #68 (1991)* Trois frères, mercenaires. Ont attaqué la famille de SM. Projettent des rafales d'énergie via des épées.

Tri-Corp Research Foundation *ASM #1 (1999)* Quentin Chase II (fondateur, décédé), Dr Ted Twaki (directeur), Terry Kwan (superviseur), Stan Hardy, Chanta Stone, Walter Thorson (astrophysiciens), Javier Caldrone et PP. Anciennement General Technronics Laboratories.

True Believers (Meiko Yin, Karsano, Yano, Madame Qwa, Master Zei) *ASM #421 (1997)* Club d'arts martiaux, affilié à la Main. Associé à la Tarentule Noire. Karsano s'est suicidé suite à son échec face à Meiko Yin qui l'a remplacé sous le nom de Dragonfly, guerrier suprême. A affronté SM. Dirigé par Madame Qwa, dont le frère, Master Zei, est mort en ressuscitant le Dr Octopus.

Tso, Jason *Web of Scarlet Spider #1 (1995)* Mafieux issu du Club Noir. A engagé Ben Reilly comme serveur, puis garde du corps. Allié d'Alistair Smythe. Assassiné par Pro.

Turalla *Sub-Mariner #40 (1971)* La Princesse Tuvia a fait venir Namor, SM dans la Dimension de la Mer Noire, patrie de descendants d'Atlantes, pour se mesurer au tyran Turalla en combat rituel.

Turner D. Century (Clifford F. Michaels) *Spider-Woman #33 (1980)* Inspiré par les idéaux des années 1900, tuait tous les gens de moins de 65 ans. Neutralisé par SM, Dominic Fortune.

Tyrannus *Incredible Hulk #5 (1963)* Chef du groupe They Who Wield Power, surnommé Des. Transformait les humains en Hommes-Serpents. Déjoué par SM, Daredevil. A manipulé l'Abomination (Emil Bionsky) doté de pouvoirs gamma.

Uatu the Watcher *FF #13 (1963)* Observateur extraterrestre. Vit sur la Zone Bleue de la Lune. A aidé SM à sauver la fille d'Anton Chekov.

Uber-Machine *PPSM #50 (2003)* Guerrier en armure de Chicago. Chargé, avec le Rhino, d'attaquer Hammerhead. Vaincu par SM.

Ultraforce *Ultraforce #0A (1994)* Héros d'une Terre alternative de l'ultraverse. Ont recruté le Chevalier Noir (Dane Whitman) de l'univers Marvel. Ont fait équipe avec SM, le Bouffon Vert (Ulrich) face aux Shifters. Ont rencontré la première fois SM individuellement.

Ultron *Avengers #54 (1968)* Robot indestructible conçu par Henry Pym pour ses expériences sur l'intelligence artificielle. Ennemi des Vengeurs. A combattu SM.

El Uno *ASM #419 (1997)* Agent de la Tarentule Noire. Tué par Delilah.

Undertaker (Conrad Eisenstadt) *AF #16 (1995)* Amaqueur, organisateur de meurtres. Patron de Mr Vale qui a escroqué Tante May après la mort de l'Oncle Ben. Deuxième criminel rencontré par SM après le Cambrioleur.

Universal Liberation Army *ASM #243 (1983)* Groupe terroriste paramilitaire. A pris une église en otage. Déjoué par SM.

Vaalu *WSM #25 (1987)* Roi de la planète Hyginus II. Est remonté dans le temps, s'est fait passer pour le détective Harry Gibbs pour empêcher Xanja de s'emparer du Cosmultigizer. Pouvoirs énergétiques.

Vault & Guardsmen *Avengers @ #15 (1986)* Ancienne prison pour super-criminels dans les montagnes du Colorado. Protégée par des gardes en armure.

Vasquez, Prof. Ramon *SPEC #9 (1977)* Professeur d'ethnologie à l'ESU. S'est fait passer pour le Tigre Blanc et a volé les manuscrits d'Erskine pour continuer les cours du soir.

Vega, Robin *SM #82 (1997)* Mutant d'acier métamorphe, étudiant à l'ESU, assistant du Dr Lanning. Persecuté par les Amis de l'Humanité.

Virus *PPSM #48 (2002)* Entité semi-intelligente créée par AGK Corp. pour combattre la CIA. Testée sur un village du Bangladesh, a donné naissance à Tara. Le tueur de l'AGK Corman s'est enfui après avoir été contaminé par le virus. Le P.D.G. de l'entreprise, Kirkland, a été arrêté.

Vulture (Dr. Clifton Shallot) *ASM #127 (1973)* Ancien professeur à l'ESU. S'est lui-même transformé en Vautour. SM lui a donné un antidote de force.

Walters, William *SPEC #235 (1996)* Stagiaire au Daily Bugle. A recherché l'amitié de PP qui l'a toujours repoussé. A déménagé avant qu'ils ne puissent mieux se connaître.

Warforce *Nightwatch #1 (1994)* Groupe de six mercenaires dont certains cybernétiques. Ont tenté de faire sortir Hitman de Ryker's Island. Vaincus par SM, Nightwatch.

Warlock, Adam & Infinity Watch *Marvel Premiere #1 (1972)* Créé par l'Enclave qui l'a baptisé "Lui." A reçu ses pouvoirs de la Pierre de l'Âme. Chef de l'Infinity Watch, des gardiens des Infinity Gems, a souvent rencontré les héros de la Terre. Avec SM et d'autres. Adam a combattu Stranger, Thanos, Magus, Goddess et Thanos I.

Warzone *WSM #44 (1988)* Quatre cyborgs qui mènent en public des jeux de guerre mortels. Ont mis en danger Mario, la petite amie de Mr. Fixit (alias Hulk). Neutralisés par SM et Mr. Fixit.

Washington, Shirley *SENS #0 (1996)* Propriétaire du Daily Grind. Mère de Devon Lewis, ex-femme de Garon Lewis.

Watson, Judge Spenser *ASM @ #21 (1987)* Oncle de MJ. A organisé la cérémonie de son mariage avec PP.

Webs *ASM #304 (1988)* Fameux recueil de photos de SM prises par le Daily Bugle, initialement parues sans que SM le sache. PP et l'agent de publicité Ginny Edwards en ont fait la promotion dans tout le pays.

Weil, Toler *ASM #322 (1989)* Membre du groupe terroriste ULTIMATUM, agent de Crâne Rouge. A orchestré l'assassinat du roi de Symkaria et impliqué le gouvernement américain. Déjoué par SM et Solo.

Wendigo *Incredible Hulk #162 (1973)* Une vieille malédiction des dieux du folklore canadien métamorphose les cannibales du Grand Nord en créatures bestiales et carnivores. SM, Wolverine ont protégé un Wendigo pourchassé à tort pour une série de meurtres.

Wendigo *ASM #277 (1986)* Créature sans lien avec le Wendigo du Grand Nord. En secourant une fillette qui avait été kidnappée, a empêché SM de recevoir une balle à l'insu de ce dernier.

Werewolf (Jack Russell) *Marvel Spotlight #2 (1972)* Transformé en loup-garou par la magie de Darkhold. Allié de SM face à Moondark et Danse Macabre.

Weying, Ann *ASM #375 (1993)* Avocate, ex-femme de Venom. A sombré dans la folie après avoir brièvement incarné She-Venom, s'est suicidée.

Wicked Brigade (Lightning Fist, Ogre, Razorwire) *PPSM #16 (2000)* Ont pourchassé SM pour toucher la prime. Le Tisseur leur a échappé quand Master Monarch les a pulvérisés.

Wicker, Barney *ASM #216 (1981)* Candidat au Congrès américain, victime d'une tentative de meurtre. Sauvé par SM et Madame Web.

Wildwhip *SPEC #217 (1994)* Détenu de Ravencroft. Vaincu par Ben Reilly durant son exil. Libéré par Judas Traveller, de nouveau battu par Reilly. Il possède un fouet laser haute tension.

William *PPSM #34 (2001)* Mutant aux rafales

optiques destructrices endommageant son propre cerveau. Recueilli dans un monastère par frère Ian et frère Richard. S'est échappé. Ses pouvoirs l'ont tué, malgré l'aide de SM.

Williams, Mindy *Defenders #32 (1976)* Ancienne petite amie de Nighthawk. Ses pouvoirs mentaux l'ont rendue folle. A utilisé des androïdes contre Nighthawk, SM.

Williams, Nigel *Daily Bugle #2 (1997)* Fondateur de Williams Development Co. A incendié ses immeubles pour toucher la prime d'assurance. Démasqué par JJJ, la rédaction du Daily Bugle.

Will-Killer *MTU #143 (1984)* Originaire du royaume extradimensionnel de Mahkus & Elysia. Puissant et belliqueux leader du clan Mahko. SM l'a vaincu, en secourant les femmes d'Elysia.

Winkler, Dr. *ASM #59 (1968)* Ancien employé de Norman Osborn. A mis au point une unité de lavage de cerveau utilisée par le Caïd, est mort quand elle a explosé. Le Super-Bouffon a testé la machine sur Lefty Donovan et Ned Leads.

Wino Charlie (Charles Fortesque Smythington IV) *ASM #213 (1981)* Vagabond alcoolique, a perdu connaissance sur un toit d'immeuble, a failli être tué quand le Sorcier a bombardé le bâtiment pour se débarrasser de SM.

Wizard (Bentley Whitman) *ST #102 (1962)* Génie du crime, a réuni les Terrifics. A combattu SM, la Torche. Disques anti-gravité, autres armes originales.

Woodgod *Marvel Premiere #31 (1976)* Colosse ressemblant à un satyre, conçu à partir de gènes par David, Ellen Pace. A voulu se venger du major Del Tremens, des agents du gouvernement qui ont tué ses "parents". Une initiative qui l'a amené à croiser SM et Hulk. Tremens a envoyé SM sur la Lune où il a rencontré Adam Warlock, Gardener, Stranger.

Wolverine (James Howlett, alias Logan) *Incredible Hulk #180 (1974)* Membre des X-Men. Squelette et griffes d'adamantium, sens hyper-développés, facteur autoguérisseur. SM l'a empêché d'euthanasier son amie, l'agent Charlemagne, qui a fait en sorte que SM la tue.

Wraith (Brian DeWolff) *MTU #48 (1976)* Frère de Jean DeWolff. A développé des pouvoirs télépathiques. Manipulé par son père, Philip DeWolff qui a été arrêté.

Wrecker (Dirk Garthwaite) *Thor #148 (1968)* Voyou qui a hérité de pouvoirs magiques destinés à Loki. Possède un levier enchanté. Pouvoirs partagés avec les Démolisseurs (Bulldozer, Piledriver, Thunderball). Doté de pouvoirs qui ébranlent, Thunderball a une fois affronté SM seul.

Xandu *ASM @ #2 (1965)* Sorcier malfaisant, avide de pouvoir, détenteur de la Wand of Watoomb. A combattu le Dr Strange et SM.

Xanja *WSM #25 (1987)* Cygnorien. A voulu augmenter ses pouvoirs avec le Cosmultigizer. Vaalu, un autre alien, l'en a empêché. A jeté son dévolu sur le gangster Arnold Strunk pour récupérer le Cosmultigizer tombé accidentellement entre les mains de SM.

X-Factor (Original) *X-Factor #1 (1986)* Cinq premiers X-Men. Se sont fait passer pour des chasseurs de mutants pour protéger de jeunes mutants. Ont rencontré SM quand ils ont épaulé Captain America, l'Homme-Grenouille face à Yellow Claw. Ne sont plus en activité. Voir X-Men.

X-Factor *X-Factor #71 (1991)* Mutants payés par le gouvernement. Alliés de SM contre Shadowforce. Ne sont plus en activité.

X-Force *X-Force #1 (1991)* Force de frappe mutante, groupe réuni par Cable. A combattu le Fléau, Black Tom Cassidy aux côtés de SM. Ne sont plus en activité.

X-Man (Nate Grey) *X-Man #1 (1995)* Originaire de l'Ère d'Apocalypse. Redoutables pouvoirs psioniques. Associé à SM face à Electro, Morbius, l'équipe paramilitaire Gauntlet.

X-Men *X-Men #1 (1963)* Super-héros mutants conduits par Charles Xavier. Team-Ups : Full Team (Menace, Mutantmen, Morbius, Sundown, Nest, le Fléau, Black Tom Cassidy, l'Enchanteresse, le Club des Damnés, Pr Power). Le Fauve (Herbert Landon, Modular Man, Masterblaster, Powerhouse, Joey Pr Power). Pr X (Mentallo, Fixer, Pr Power). Wolverine (De'Lila avec les Nouveaux FF, KGB, Pr Power, Carver & Fugue, Band of Baddies, Chess Set, Inspecteur Krahn). Iceberg & Angel (Rampage). Iceberg (Sam Bullit). Havok (le Monolithe Vivant). Gambit (Tombstone, Creaux). Kitty Pryde/Shadowcat (Strygor, les robots de Mainspring). Diablo (Cutthroat, Jigsaw). Dazzler (Thermo, Lightmaster, l'Enchanteresse).

Y2K *ASM #5 (1999)* Criminels en armure. Ont volé de l'or pour se préparer au désastre. Vaincus par Mattie Franklin.

Young Gods *Thor #203 (1972)* Douze jeunes êtres humains choisis par les Célestes dans différentes époques pour représenter l'élite de l'humanité. Ont rencontré SM quand le Maître de l'Évolution a fait de fausses révélations sur le clone de Gwen Stacy, révélations qui ont incité le détraqué Daydreamer à transformer le fameux clone en Joyce Delaney.

Zabo (Donalbain) *Claws of Cat #1 (1973)* Très puissant, mais idiot. Son frère décédé, Mal Donalbain, a financé la création de Tigra. A attaqué Tigra et SM.

Zarrko, the Tomorrow Man (Artur Zarrko) *JIM #86 (1962)* Aspirant conquérant venu du XXIII^ème^ siècle. A manipulé SM et d'autres pour qu'ils l'aident à s'emparer de l'arsenal de Kang.

Z'Nox *X-Men #65 (1970)* Extraterrestres de la galaxie d'Andromède. Tentatives d'invasion de la Terre repoussées par les X-Men et d'autres. Ont fait appel au sénateur Ward pour leur troisième essai.

Zombie (Simon William Garth) *Menace #5 (1953)* Ressuscité en zombie par Layla grâce aux amulettes de Damballah. Lilith, la fille de Dracula, a tenté de se servir de lui, de SM et de la fille d'Hannibal King.

Zzzax *Incredible Hulk #166 (1973)* Être électromagnétique. Ennemi de Hulk, des Vengeurs. Reconstitué par Paralyzer. Vaincu par SM, Midnight Sons et Spider-X.

INDEX

Ace 123, **218**
Acidroid 197
Adarco 30
Aegis 129
AIM 78, 83, 100, **218**
Aiken, Neil . . . . voir S.H.O.C.
Alchemax 176
Allan, Liz . . . . voir Osborn, Liz
Allen, Dr William voir Carrion
Alvarez, Luis . . voir Tarantula
Amazing Bag-Man 58
Angelface 201
Annex **30**
Answer **30**
Anti-Magnetic Inverter . . 206
Ant-Man 210
Arachne 183
Arachnis Project 114
Arcade **30**, 45, 129, 179
Arcane Order of the Night 65, **218**
ARES 166
Arliss, Cliff 217
Armada **31**
Arranger **31**, 79, 101, 110, 118, 130
Arvad, Jackson . . . . voir Will O' the Wisp
A'Sai **31**
Ashcan **32**
Asparagus People 144
Astral Plane 75, 155, 157
Aura **32**, 155
Avant Guard **32**
Avengers **34**-35, 45, 76-77 83, 90, 112, 120, 133, 141, 146, 151, 183-184, 197, 210, **218**
Avril, Sally **33**, 101, 122
Ayala, Hector . . . . . voir White Tiger
B+T Electronics 206-207
Baker, William . . . . voir Sandman
Bambi **33**, 46
Banner, Bruce . . . . . voir Hulk
Bannon, Lance **34**, 76, 172
Bar with No Name 124
Barker the Dog **46**
Baron Mordo 69, **218**
Barrison, Frances . . . . voir Shriek
Barto, Dr. Hillman 30
Basilisk **33**, **218**
Batwing **35**
Baxter Building 120
Beacher, Jalome 163
Beast 109
Beck, Maguire . . . . . voir Mad Jack
Beck, Quentin . . . . . voir Mysterio
Bedford Towers 120
Beetle **35**, 59, 84, 93, 97, 136, 160-161, 197
Belladonna **35**, 50, 95
Belfast 123
Belgrun 161
Bench, Morrie . . . . . voir Hydro-Man
Bentine, Billy 48
Berkhart, Daniel 56, 59, **119**, **128**
Besiman, Gregory 206-207
Beyonder **36**, 90, 129, 142, 184, 193
Big Ben 198
Big Man 74, 81
Big Wheel **36**, 147, 197
Bio-Kinetic Energy Absorber 167
Black Cat 30, **37-38**, 40, 48, 67, 78, 81, 124, 139, 172-173, 181, 185, 197, 213
Black Fox **36**, 158
Black Knight 33, **219**
Blacklash 93, **219**
Black Marvel 163
Black Panther 191
Black Tarantula **39**, 55, 64, 80, 147
Black Widow **39**, 40, 126
Blade **39**
Blaire, Alison . . . . . voir Dazzler
Blank, Martin . . . . . voir Gibbon
Blastaar 48, **219**
Blaze **40**, 81
Blizzard 71, **219**
Bloch, Raymond & Ronald 74
Bloodlust 78
Blood Rose 58, 79
Bloodscream 64, 147, **219**
Bloodspider 76, 195
Bloodstone, Ulysses 109
Bloody Mary 201
Bluebird . . . . . voir Avril Sally
Bolt 129
Bolton, Dr Bradley 208, **219**
Bomblast 108
Bombshell 93
Boomerang **40**, 46, 93, 161
Boone 200
Bora 32
Bossman, Morgan 93, **219**
Bourne, James . . . . . voir Solo
Bowen, Tandy . . . . . voir Dagger
Braddock, Brian . . . . . voir Captain Britain
Brainstorm **42**
Brancale, Angelina . . . . . voir Stunner
Brand Corporation **42**, 109, 149, 217
Brant, Bennett 41, 67, 84, 170, 182
Brant, Betty **41**, 60, 63, 67, 84-85, 95, 113, 124, 136, 159, 170, 182, 187, 195-196, 212
Brice, Jackson W. 74
Brito, Daniel 74
Brock, Eddie . . . . . voir Venom
Brooklyn Bridge 52, 87, 188
Brooks, Eric . . . . . voir Blade
Brother Bruce 195
Brother Power **42**, 155
Brown, Frank 211
Brown, Robie . . . . . voir Prowler
Brute 82
Bullseye 127, 209, **219**
Burglar **43**, 134-135, 137, 169
Burke, Mary Alice 68
Bushkin, Barney **44**, 61
Bushman, Roald 126
Byrnes, Timothy 211-212, **219**
Cabal of Sciers . . . . voir Sciers
Caesar, Jonathan **44**, 139, 191, 213
Cage, Luke **44**, 90, 118, 120, 146, 163
Cage, The 100, 108, 147, 198
Cairn, Angela . . . . . voir Nocturne
Calypso **45**, 85, 112, 116
Candi **33**, 46
Captain America **45**, 48, 63, 76, 82, 105, 109, 123-124, 141, 144, 146, 164, 194-195, 214
Captain Britain 30, **45**, 179
Captain Marvel (Mar-Vell) . . 33, **219**
Captain Zero 42
Cardiac **46**, 85, 191
Carlyle **46**, 68
Carnage **47-48**, 53, 69, 108, 144, 157, 168, 204-205
Carpenter, Hubert . . . . voir Walrus
Carpenter, Humbert 209
Carpenter, Julia . . . . voir Spider-Woman
Carnon 48, **49**, 108, 144, 157, 205, 216, **220**
Carter, Stan . . . . . voir Sin-Eater
Castle, Frank . . . . . voir Punisher
Cat 35, **50**, **220**
Cat Burglar 37
Cat's Eye Investigations . . . 38
Chakra 200
Chameleon 38, **51-52**, 78, 108, 111, 118, 138, 144, 154, 169, 173-174, 207
Champions 192
Chance 36, **50**, 85, 114, 117
Chang, Philip 216
Charne, Desmond . . . . voir Mirage
Chelsea Street 139
Chinatown 216
Chtylok **50**, 109
Circus of Crime **53**, 62, 98
City Hall 120
Clayton, K. J. 44, **220**
Cloak **53**, 114, 157, 185
Cloudsea 185
Clown 53
Cobra **54**, 126
Coffee Bean 73, 120, 196
Collins, Michael 63
Commanda **54**
Commuter **54**
Connors, Billy 115-116, 209, 217
Connors, Dr Curt . . . . . voir Lizard
Connors, Martha 115-116, 217
Conover, Jacob 39, **55**, 64, 68, 72, 80, 92
Conspiracy 109
Constrictor 82, 93
Conundrum **56**, 119, 141
Conway, Marcy 150
Cooper, Valerie 184
Corona **56**
Corona Motors 178
Corporation 108
Cosmic Carnage 48
Cosmic Cube 36, **220**
Cosmic Spider-Man **55**, 69, 73, 90, 96, 200
Costumes **57- 58**
Crawford, Ashley . . . . . voir Blaze
Crime-Master **56**, 74, 81, 86
Cross, Eddi . . . . . voir Skinhead
Cross, Rabbi Chaim 162

Crossbow 129
Crown 100, 149
Cult of Love 41
Cushing, Kate **59**
Cybertek 149
Cyclone **59**, 126
D.K. **61**, 207
Dagger **53**, 114, 129
Daily Bugle 34, 41, 44, 55, 59 **60** 61 70, 76 81, 85, 88 90 92, 97, 102-103, 113, 115, 119 120 123, 136, 140, 142 148, 169, 170, 172, 201 202 **220**-221
Daily Globe 34, 44, **61**, 120 122 203 **221**
Daily Grind 120, **221**
D'Angelo, August 149
D'Antan, Lady Catherine . . . voir Commanda
Daredevil 53, 61, **62**, 64, 71, 74, 78 79, 80 106 110, 112, 118-120, 124, 126 128, 132, 158, 164, 201-202, 216
Dark Dimension 69, 185
Dark Force 149
Darkhawk 129 **221**
Darkling 129
Dark Man **61**
Dark Rider 65, **221**
Darter 49 **221**
Davis, Lena **59** 161
Davis, Principal 122
Daze 209
Dazzler **63**, 114
Deacon, Richard . . . . . voir Fly
Deadly Foes 161
Deadpool 82, 98, 201, **221**
Death ox 48, **63**, 149, 152, 157 160
Deathshield 76, 195
Death Squad **63**, 81
Dee, Sandra . . . . . voir Shriek
Defenders 80, 112, 141, 209 **221**
Delia 77, **221**
Delilah 55, **64**, 72, 147
Delvada 194
Demogoblin 48, **64**, 69, 119, 157
DeWolff, Brian & Philip 64
DeWolff, Jean 62 **64**, 158, 173
Dex 126
Diablo 69 **221**
Dillon, Max . . . . . voir Electro
Dimension of Darkness 185
Diox 3 198
Discus 93
Disruptor **65**
Doc Samson 105, 108, 144
Doctor Bong 98
Doctor Doom 36, 63, **65**, 169, 214
Doctor Octopus 30, 38, 41, 46, 64, **66-68** 83-84 91, 97 127, 133, 136, 143, 151, 159-160, 164, 169, 171, 173-174, 177-178 182, 184, 186, 188, 191, 199
Doctor Strange 38, **65**, 69, **77**, 101, 120, 129, 155
Dolman, Gray . . . . . voir Shadrac
Donahue, Kirk . . . . . voir Blaze
Donovan, Lefty 95
Doppelganger **48**, **69**, 157, 205
Dormammu 65, **69**
Dormouse 216
Drago, Blackie . . . . . voir Vulture
Dragon Lords 216
Dragon Man **69**, 92
Drake, Carlton 114
Dreaded One 69
Dreadknight 82, **222**
Dreadnoughts 93, **222**
Drew, Jessica . . . . . voir Spider-Woman
Drew, Jonathan 183
Drom **70**
D'Spayre 123, 179, **222**
Dunson, Abner 30
Dunson, Danny 30
Dusk **70**, 163, **222**
Dynasty of Evil 202
Dyne, Janet Van . . . . . voir Wasp
Earle, Caryn **46**
Eel **222**
Eichorn, Jacob . . . . . voir Styx & Stone
Electro 55, 57, 64, **71-72**, 82, 159-160, 169, 177, 205
Elektra 109
Elf with a Gun 98, **222**
Elks, Basil . . . . . voir Basilisk
Ellis, Alexander . . . . . voir Annex
Ellis, Ken **70**
El Toro Negro 85, **232**
El Uno 64, **232**
Empire State Building 120
Empire State University . . . 40, 47, 49, **73**, 80, 98, 102, 108, 110, 116, 120, 122, 131 132, 139, 147, 149, 162-163, 170, 181, 186-187, 189, 196, 207, 213, 216-217, **222**
Enforcers 31, **74**, 81, 86, 96, 151, 169
Enigma Force 55
Enervator 167
Equinox **76**
Everbest, Ross G. 80
Evil Versions **76**, 195
Excalibur 45
Exemplars 106, **222**
Ezekiel **75**, 126, 157, 175
Ezili, Calypso . . . . . voir Calypso
F.A.C.A.D.E. 34, **76**
Falcon 76
Fantastic Four 33, 48, 57, 65, 69, 71, **77**, 82, 97, 112, 124, 138, 141, 151, 160, 167 169, 192 193, 197, 199, 204-205
Farrell, Robert . . . . . voir Rocket Racer
Fate, Ian 123, **222**
Femme Fatales **78**
Fester, Norton G. . . . . voir Looter
Fields, Dr. William 149
Fields, Todd . . . . . voir S.H.O.C.
Finisher 138, **222**
Finkelstein, Harvey 162
Firearm 108
Firebrand 53, **222**
Firefist 201, **222**
Fireheart, Thomas . . . . . voir Puma
Firelord **77**
Firestar 129
Fisk, Richard 58, 78, **79**, 84, 110, 113, 119, 142
Fisk, Vanessa 30 **78**, 79, 110
Fisk, Wilson . . . . . voir Kingpin
Fisk Towers 120
Fly **78**, 104
Foolkiller **80**
Foreigner 40 41, 50, 63 **81**, 95, 113, 119
Forest Hills, Queens 43 **80** 93, 135, 137 139, 185, 189, 211, 215
Forrester, Cedric & Dagny . . . . . voir Corona
Fortunato, Don 39 55, **80** 91 106
Fortunato, Giacomo . . . . . voir Jimmy-6
Fortune, Dominic **82**
Fortunov, David . . . . . voir Fortune, Dominic
Foswell, Frederick 74 **81**, 110
Foswell, Janice 74 81, **223**
Franklin, Jeremy 184
Franklin, Mattie . . . . . voir Spider-Woman
Frickett, Sadie 99, 128
Friends of Humanity 73 189
Frightful Four 71, **82** 151, 199
Frog-Man **82**, 112, 133, 166 209, 216
Frost, Deacon 39
Funny Man 53
Fury, Nick 40 **83**, 120 177, 183
Fusion **83**
Fusser, Hubert & Pinky . . . . voir Fusion
Gaea 61
Galactus 31 77
Gallo, Johnathon 147, 163
Gamelin, John T 149
Gang War 79
Gargan, MacDonald . . . . . voir Scorpion
Garrison, Gray . . . . . voir Warrant
Gathering of Five 32 89, 122, 137 155, 184
Gaunt . . . . . voir Stromm, Mendel
Gauntlet 58 79 **84** 209
Gaxton, Blackie 67, **84**, 170
General 128
Generation X 179
Genetech 114
Georgi 146
Gerhardt, Kurt 80
Ghost Rider 77, 160 **223**
Giant-Man 183
Gibbon **84** 90 111 114 185, 216
Gideon Trust 185
Gilbert, Prof. Gregson 69
Gilmore, Ritchie 141, 163
Goblin Formula 88 131 190 202
Godstone 105
Gog 160, **223**
Goldbug **90**
Goldman, Hal 44, **223**
Gold Notepad 36, **223**
Goodman, William 103
Grainger, Bruno 37
Grandmaster 166
Grant, Glory 45-46 **85**, 118, 147, 175
Graviton 55, 59 **90**
Gray Panthers 136

INDEX

Great Game . 85. 142
Green Gobi n . 30, 49, 52, 55-56, 60-70, **86-89**. 92, 95-96, 98, 102, 107-108, 111, 119, 122, 126, 130-132, 136-137, 139, 141, 145, 147-148, 152, 155, 169-171, 176-177, 184, 187-190, 192, 196, 199-202, **223**
Griffin . 42, **223**
Grim Hunter ...112, 160
Gr zzly 84, **90**, 114, 185-216
Grunz ...31
Guardsmen . voir Vault, The
Ha l, Franklin voir Graviton
Hamilton, Dr Bart **92**
Hammer, Justin .154, 166, **223**
Hammerhead .40, 51, 67, 79-80, **91**, 92, 116, 118, 136, 178, 197-198
Hammer ndustries ...93, 99
Hand of Mumthazi 141
Haney, Dr Thomas .76
Hardshe.l .voir Davis, Leila
Hardy Fe.icia .voir Black Cat
Hardy Lydia & Wa ter .37
Harlem .148
Harrison, T m **92**
Harrison, Willard "Hammer" 74
Harrow Dr Jonas .69, 91, **92**, 107, 217
Hart, Alice & M chael .197
Hate-Monger .105
Hawkeye .76
Headsman .86, **224**
Helix .129
Hellfire C.ub .61, 120 **224**
Henri 85
Herd, Ann e .voir Aura
Herd Gregory voir Override
Heroes for Hire 78, 120
Hero Killers **93**, 129
Hibbert, Hope **93**
Hibbs Br an voir Kangaroo
High Evolutionary 49, 102, 183, 199 **224**
Hindsight Lad .129
Hitman **93**
Hobgob in .35. 41, 69, 79, 81, 92 **94-95**, 112-113, 119, 131, 159-160, 173, 196-197 **224**
Hogan, Crusher **96**, 169
Ho is Buford .voir Razorback
Holy One .155
Homo arachnis .114
Hornet .98, 117, 142, 163
Hostiles .129. **224**
Howard the Duck **98**
Hughs, Timber .112
Hulk .32, 34, 50, 77, 90, **96**, 109, 146, 159-160, 167
Human Torch .32 35, 40, 47, 74, 76-77 82, **97**, 151, 178
Humbug .73. **98**
Hunger .100, 149
Hydra 79-80, 83, **100**, 157, 183
Hydro-Man .82, 93, **99**, 128, 151, 156 161
Hypno-Hustler **100**, 198
I.C.M . 118
Iceman 76
Igor .146
Iguana **100**
Invisible Girl .77
Ionello, Jason .33, **101**, 122
Iron Fist .44, 48, 70, 118, **224**
Iron Man .35, 112, 146, 197
Ironwood, Cissy .**101**, 172
Ironwood, Prof. Daniel .101
Jackal 49, 73, 88, 90-91, **102**, 107, 143-145, 157, 167, 171, 174, 194, 199
Jack O' Lantern 79, 81, 85, 95, 110, 113, 119, **224**
Jagged Bow .76, 195
Jameson, David .104
Jameson, J. Jonah .34, 40-41, 44, 50, 55-56, 59-60, 65, 71, 78, 81, 85, 89-90, 92-93, **103-104**, 105, 109-110, 115, 119-120, 128, 148, 153-154, 164-165, 169-171, 179-181, 205-206, 215
Jameson, Joan 104
Jameson, John .48, 104, **105**, 108, 125, 144, 146, 166, 186
Jenkins, Abner .voir Beetle
Jerome, Jason **101**, 213
Jerome, Johnny 134-135
Jigsaw **106**, 129
Jimmy-6 .80, **106**
Joey Z .70, 147, 199, **224**
Johnny Storm .voir Human Torch
Johnsmeyer, James .85
Johnson, Tyrone .voir Cloak
Jones, Armand 167
Jones, Hugh 149
Jones, Jessica 118, 184
Jones, Ricardo .167
Jorgenson, Prof. .125
Joystick .85, **224**
Judge .197
Juggernaut .**106**, 122, 179
Jury .**108**, 194
Justice/Marvel Boy .129
Kafka, Dr Ashley .73, **108**, 144, 157, 202
Kaine .68, 72, **107**, 112, 160, 167, 191
Kalen, David & Hank voir D.K.
Kangaroo .84, 92, **107-108**, 114, 185, 198
Kang 166, **224**
Kasady, Cletus voir Carnage
Katzenberg, Nick **109**
Ka-Zar .50, **109**, 146, 191
Keating, Lt. Kris .81, **224**
Kelleher, Mary .192
Kenner, Sgt. Sam .103
Kenyon, Burt voir Hitman
Kessler, Jackie 130
Kevin 139, **225**

Kid Who Collects Spider-Man
voir Harrison, Tim
Kidney Lady 98
Killdroids .80
Killer Shrike .42, **109**
King, Carl ..voir Thousand, The
King Cobra 54
Kingpin .30-31, 38-39, 42 67, 73-74, 78-81, 84-85, 91, 100, 106, **110**, 113, 118-119, 127, 130, 143, 148, 164, 173, 177, 185, 198, 216
Kingsley, Roderick .35, 94-95, 119, 196
Klaw 82
Kl'rt .voir Super-Skrull
Klum, Garrison voir Mister Brownstone
Knight & Fogg .31 101 **225**
Knockout 78
Konshu 126
Korba, Achmed ..voir Brother Power
Korpse, Dr Boris .37
Kosmos .36
Kraven the Hunter .45, 51 84, 105, 109, **111**-112, 114, 159-160, 169, 173, 177, 187, 194, 202, 208
Kravanoff, Ayosha . 45, 52, **112**
Kravinoff, Dmitri voir Chameleon
Kravinoff, Sergei . voir Kraven the Hunter
Kravinoff, Vladimir .**112**, 119, 160
Kulkin, Dr. Bailey 217
Kurondred 185
Kymaera .129
LaMuerto, Carlos voir Black Tarantula
Landon, Herbert .42, **225**
Lane, Tricia ..124
Lanning, Dr Sydney .149
Lansky, Dr. Edward voir Lightmaster
Latveria .65 120 214
League of Three Trees .185
Leap-Frog 82 **112** 209 216
Leeds, Ned 41 63, 81 85 95, **113**, 119, 124, 172 173, 195-196
Le Fay, Morgan .183
Legion of Light .144, 155 **225**
Legion of Losers .84, 90 108 **114**
Leslie .162
Lewis, Det. Garon 64, **225**
Lewis, Nick "Lucky" voir Crime-Master
Life Foundation . 50, 93, **114**, 200
Lifeline Tablet .40 73, 91 110 118 157, **225**
Lightmaster 63 73, **114**, 194
Lincoln, Lonnie .voir Tombstone
Living Brain .**118**
Lizard 35 45 67 73 100 105, **115-116**, 120, 125, 162, 167 169 177 191, 209, 217
Llyra .82, **225**
Lobo Brothers .31, 85, **118**. 130
Lochalsh .61
Locksmith 109
Loki 55 200
Longshot .63
Looter .98, **117** 187
Lords of Light & Darkness voir Nest
Lowell, David Patrick .voir Sundown
Lubensky, Nathan .**117**, 137, 172 207
Lubisch, Dr. Maxwell .55, 73 **225**
Lucas, Carl .voir Cage, Luke
Lucky Lobo .192 **225**
Macendale, Jason .64, 69 79, 81, 95

112-113, **119**
MACH-3 35
Madame Web . . 106, 120, **122**, 183-184
Madam Fang 96
Maddicks, Simon . . . . . voir Killer Shrike
Mad Dog Ward 42, **225**
Mad Hatter 216
Madison, Dr. Maria 104, 154, 181
Mad Jack 56, **119**, 128, 141, 164
Mad Thinker 141, **225**
Mafia 143
Maggia 53, 59, 91 118, 133, 157, 163 197 **225**
Magus 69, **226**
Malik, Albert . . . . . voir Red Skull
Malone, Dutch 43
Man-Beast 42
Man-Bull 82
Manfredi, Silvio . . . . . voir Silvermane
Mangaverse Spider-Man . . . 177
Manhattan 32, 43, 54, 72, 107, 111, 116, **120-121**, 138, 178, 180, 215
Man-Monster 65
Man-Mountain Marko . **118**
Mann, Sylvester . . . . voir Sandman
Manning, Luther . . . . voir Deathlok
Man-Slaughter Marsdale . 96, **226**
Man-Thing . **123**, 152
Man-Wolf 105, 125
Markham Maxwell . . . . voir Grizzly
Markley Jeremy . . . 83
Marko, Cain 106
Marko, Flint . . . . . voir Sandman
Marko, Michael . . . . . voir Man-Mountain Marko
Marston, Sylvester "Snake" . 74
Martin, Chip . . . . . voir Schizoid Man
Marvel Comics Office . 120
Masked Marauder . . . 59, 216, **226**
Mason, Phineas . . . voir Tinkerer
Mason, Rick 197
Master Planner 67, 120
Master Programmer . . . 68, 199 **226**
Masters Alicia 141
Masters, Philip . . . . . voir Puppet Master
Masters of Evil 59, 152, 163
Masters of Menace 53
Mauler 117, **226**
McBride, Malcolm . . . . . voir Carrion
McDonough, Eddie 98, 163
McKeever, Brian "Tiny" 122, **226**
Mechanic 143
Medea 200
Medusa 82
Megawatt 92, **226**
Melvin, James . . . 42, **226**
Mephisto 53, 152, 163, **226**
Mercado, Joy **123**
Mercy Killers 100
Merlin 45
Metahumes 129, **226**
Meteor Man . . . . . voir Looter
Metrobank 149
Meyer, Fritz Von . . voir Swarm
Mezmis, Mary . . . . . voir Typhoid Mary
Midnight Sons 39, 125
Midtown High School 33, 73 97, 118, **122**, 132, 169-170, 175, 195-196 **226**
Mikhanovich, Aleksei . . . . . voir Rhino
Mindblast 78
Mindworm **123**
Mirage **124**
Misfits 82, 133
Mister Brownstone . **124**
Mister Fantastic 33, 57 65 77, 138, 193, 197
Mister Fear 41, **226**
Mister Hyde . . . 54, **124**
Mister Nacht 200
Mitty, Buck . . . voir Humbug
Modular Man 109 **226**
Molten Man **126** 132, 187, 202
Mongrain, Alison 126, 137, 176, **227**
Monnano Corporation . . . 116, 217
Montana 74
Moon Knight . . . 59, 109, **126**, 216
Morbius, Dr Michael 100, 105, **125**, 149, 162
Mordred the Mystic 183
Morelle Pharmaceuticals . . . 76
Morelli, Alfredo . . . voir Gauntlet
Morlun 75, **126**, 175
Ms. Marvel 192
Mud-Thing 99 **128**, 151
Muggins, Mamie & Barney 33, **227**
Multivex 88
Munro, Lord 61
Murderous Mimes **128**
Murderworld 30
Murdock, Matthew . . . voir Daredevil
Muse 85, **227**
Mutilation Killer 130
Myers, Fred . . . . . voir Boomerang
Mysterio 31, 43, 56 58, 97, 119, **127-128**, 132, 159-160, 164, 169 178, 197
Namorita 129
N'Astirh 64
Negative Zone 48 70, 185
Nelson, Elyse . . . voir Slasher
Nelson, Foggy 120, 127, 132
Nest . . . 129, **227**
New Enforcers 58, 69, 74, **227**
New Warriors 93, 108, **129**, 145, 160, 200, **227**
Nexus of Realities 123, 152
Nickel 112
Nightcrawler 106, **129**
Nightcreeper 142
Nightmare 65, **129**, 178
Nightshade 118
Nightstalkers 39
Night Thrasher 129
Nightwatch 46, 84-85, **227**
Nocturne **130**
North Dakota 162
Nova 129 160, 200
NOW Magazine 60, 123, 206
Nth Command 63, 149
Nullifier 67, 186
NYPD 74, 81, 99, 117, 158, 186 **227**
Octavius, Otto . . . . . voir Doctor Octopus
O'Hara, Miguel 176
Ohnn, Dr Jonathan . voir Spot
Oliver, Frank . . . . . voir Kangaroo
Onslaught 201
Ortega Family 124
Osborn Foundation 131
Osborn, Harry 52, 73, 86-89, 92, 108, 120, 126, 130, **131**, 132, 136, 139, 170-174, 187, 196, 201-202, 212
Osborn, Liz 85, 88, 122, 126, 127, 130-131, **132**, 139, 170, 172 196, 202
Osborn, Norman 30 55 56 60, 70, 86-89, 95 98, 102, 107 108 119 120, 122, 126, 130-131, 137, 141, 145 147-148, 152, 155, 170-171, 174-177, 184 188-190 192, 196, 199-200, 202, 213
Osborn, Norman Jr . . . 89 **130**, 131-132, 202, 210
Oscorp & Subsidiaries 86, 88, 132, 177, 185, 190, 192
Osnick, Ollie **133**
Other Realm 105
Otherworld 45
Our Lady of Saints 203
Outlaws **133** 142 147, 151 217
Outrider 152 **228**
Override **32**, 155
Owl 38, 68, 173, **228**
Ox 74
Page, Karen 127
Paladin 210, **228**
Parker, Ben 43 80, 132, **134**, 135-136, 138-139, 140, 169, 175, 177, 212
Parker, May 43, 60, 67, 73, 89, 91, 93, 115, 117, 134, **135-137**, 138-139, 140, 145, 159, 169-170, 172-175, 177, 187, 207, 210-213
Parker, Richard & Mary . . . 52, 134-135, **138**, 144, 169, 173, 207
Paste-Pot Pete 199
Patch 81
Patilio, Eugene . . . . . voir Frog-Man
Patilio, Vincent . . . . . voir Leap-Frog
People's Liberation Front . . 93
Perilous Painter 32
Persuader **130** 143
Peter's Apartment 46, 120, **139**
Peter's Camera **140** 201
Petruski, Peter . . . . . voir Trapster
Petty, Steve 118
Phoenix 179
Photon **228**
Plantman 179 **228**
Plunder, Kevin . . . . . voir Ka-Zar
Polestar 85 **228**
Popchik, Ernie **140**
Portland, Oregon 88 139, 145, 174
Powell, Amy 34, 172, **228**
Powell, Nicholas . . . . . voir Chance
Power, Anthony . . . . . voir Professor Power
Power, Matthew 141
Power Man . . . . . voir Cage, Luke
Power Pack **140**
Princess Python 53
Prodigy 56, 119, **141**, 163

INDEX

Professor Power **141**
Pro-Rata 98, **228**
Proto-Goblin 185, **228**
Protoids 202, **228**
Prowler 35, 50, 85, 98, 133, **142**, 186 216, **228**
P'tah 90
Pullman, Mr 114
Pulse 63
Puma 59-60, 130, 133, **142** 213
Punisher 39, 82, 93, 106, 110, 126 129-130 **143**, 152, 194
Puppet Master **141**
Purge 201
Purple Man 126
Pym, Henry ..... voir Ant-Man
Pyreus Kril ..... voir Firelord
Quasar 83 114
Rabbit-Robot 216
Rage 129
Raleigh Richard M. ..... voir Disrupter
Ramirez, Prof 31
Ramshot 108
Rand **33**, 46
Ranger 185 209
Rat Pack 126 **229**
Ravanna, Narda ..... voir Belladonna
Rave Travis 128
Ravencroft Institute 48 52, 61, 73, 105, 108 **144** 157 190 202 **229**
Raxton Mark ..... voir Molten Man
Rayburn, Roland ..... voir Persuader
Razorback 42 **144**
Red Dust 49
Redeemers 59
Red Ghost 36, 82, **229**
Red Skull 45, 138, **144**, 194 **229**
Reilly Ben 32, 48, 58, 61, 64, 70 85, 88 102 106-107 112, 120, 127, 129, **145**, 160, 166 167 174, 190, 199-200, 213, 217
Rejuvenator 207
Restwell Nursing Home 117
Reynard 209
Rhino 46, 85, 93, 116, **146**, 161 177 212
Richards Reed ..... voir Mister Fantastic
Ricochet 64, **147**, 163
Rifkin Biff 217
Rigoletto Don 80
Rinehart Dr Ludwig 43, 127, **229**
Ringmaster 53
Robertson Amanda 147
Robertson, Joseph 55, 60, 70, 103, 109, 137 147, **148**, 198
Robertson, Martha 148
Robertson, Randy 85, 120, 139, **147**, 175, 190
Robot Master ..... voir Stromm, Mendel
Rocket Racer 36, 85, 133, 142, **147** 162, 198, **229**
Rocket Raccoon 144
Rodriguez Anton ..... voir Tarantula
Rogers, Steve ..... voir Captain America
Rollins, Vic 150
Romanov, Natasha ..... voir Black Widow
Rose 39, 55, 64, 68, 72, 79, 110, 119, 142, **229**
Rosenberg, Senator 144
Roth, Dr Gerald 50
Roughouse 64, 147, **219**
Roxxon Oil 39, 42, 50, 63, 93, **149**, 217
Russo, Billy 106
Ryker's Island Prison 150, **229**
S.H.I.E.L.D. 32, 39-40, 83, 100, 110, 120, 158, 177, 183, 191, **230**
S.H.O.C. 100, **149**
Sabbath Raven 82
Sabitini, Rafael Basil ..... voir Foreigner
Sablinova, Silver ..... voir Silver Sable
Sabretooth 81, 158, **229**
Salinger, Greg ..... voir Foolkiller
Sallis, Theodore ..... voir Man-Thing
Sanctus Maximus 114
Sanders, James ..... voir Speed Demon
Sanders Chemical 61
Sandman 31, 74, 82, 97, 99, 128, 132-133, 146, **150-151**, 158-159, 160-161, 169, 205
Santa Claus 33
Santini, Jimmy ..... voir Batwing
Saunders, Kristine 105
Savage Land 50, 109, 111, 191, **229**
Savannah 150
Scarlet Spider ..... voir Ben Reilly, **229**
Schemer 79, 110
Schizoid Man 73, **149**, 167
Schmidt, Johann 144
Schneider, Betsy 164
Schultz, Herman ..... voir Shocker
Scorcher **152**
Scorpia **152**, 160
Scorpion 60, 104, 152, **153-154**, 174, 197
Scourge of the Underworld 33, 59, 59, 78, 80, 124, 144, 156, 161, **230**
Screech 108
Sciers 88-89, 107, 123, **152**, 199-200
Secret Defenders 65, 77, 192, **230**
Secret Empire 126, 129, 141
Secret Hospital 213
Seeker 185
Senor Suerte 194
Sentinels 200-201, **230**
Sentry 108, 185, 209
Serba, Anthony 102
Serpent Society 54
Serpent Squad 54
Shade **155**, 157
Shadrac 32, **155**
Shang-Chi 39, **230**
Shanna 109
Sha Shan 42, **155**, 172, 196
Shathra 65, 75, **157**
She-Hulk 109, 144
She-Thing 82
Shocker 82, 99, 117-118, **156**, 160-161, 189
Shotgun 85, **230**
Shriek 48-49 69, 108, 144, **157**, 205
Silhouette 129
Silke, Mr 79
Silkworth, Oswald P. ..... voir Arranger
Silvermane 53 73, 91 92, 118, 143, 152, **157**
Silver Sable 35 36, 59 81-82 133, 142, 147, 151, **158**, 161
Silver Samurai 40 **230**
Silver Surfer 48 152 **230**
Sims, Ezekiel ..... voir Ezekiel
Sin-Eater 61 62 64 **158**, 173, 203, **230**
Sinister Six/Seven 67 71 72, 111-112 127-128, 136, 151 152, 156, **159-160**, 161 166, 205, 207
Sinister Syndicate 35 40 59 99, 146, **161**, 166
Sister Sun 155
Six Armed Spider-Man **162**, 171
Sjorokker, Marandi ..... voir Spindrifter
Skinhead 147, **162**
Slasher **162**
Sleepwalker 160, **230**
Slingers 70 98, 141, 147 **163**
Sloan, Dr Morris **163** 217
Slyde **163**
Smasher 65
Smerdyakov Dmitri ..... voir Chameleon
Smith, Dr Armstrong 208
Smith, Joe 119 **164**
Smithville Thunderbolt **230**
Smythe, Alistair **164**, 181, 210
Smythe, Spencer 104 126 164 **165**, 180-181
Sneak-Thief 209 **230**
Solo 76, 160 **166**
Sons of the Tiger 216
Sorenson, Terrence ..... voir Equinox
Soviet Super-Soldiers 101
Spark 32
Spectacular Spider Kid 133
Spector, Marc ..... voir Moon Knight
Speedball 93, 129
Speed Demon 59, 82, 93, 161, **166**
Spellcheck 200, **230**
Sphinx 93, 129
Spider Amoeba 49 **230**
Spider Armor 58
Spider Carnage 48 **166**
Spidercide **167**
Spider-Girl 176
Spider-Hulk **167**
Spider-Lizard 149 **167**
Spider Man **168-177**
Spider Man 2099 176
Spider-Mobile **178**
Spider-Morphosis **179**
Spider-Phoenix **179**
Spider-Signal **179**, 182
Spider-Slayers 104, 164-165, **180-181**
Spider-Tracers **182**
Spider-Wasp ..... voir Shathra
Spider Woman 122, 174, **183-184**

Spindrifter **185**
Spot 84, 114, **185**, 198
Spragg the Living Hill 144
St. Commons, Cassie 70, 163
St. Estes Home for Boys ...47
Stacy, Arthur 70, **185**, 189, 209
Stacy, George 65, 67, 171, 185, **186**, 188-189
Stacy, Gwen 73, 87, 89, 102, 117, 145, 162, 170-171, 177, 186, **187-188**, 189, 196, 212, **231**
Stacy, Jill & Paul 185, **189**
Stalker 174-175, **189**, 214
Starr, Dawn 172
Statue of Liberty 97
Status Quo 98, **231**
Steel Slammer 201
Steel Spider 133
Stegron, Dr. Vincent 50, 109, **191**
Stick 62
Stiletto 93
Stillwell, Dr. Farley 104, 153-154
Stillwell, Dr. Harlan 30, 78, 104
Stilt-Man 117, **231**
Stone, Gerald .....voir Styx & Stone
Strange, Stephen .....voir Doctor Strange
Stranger 83, **231**
Strikeback 59, 117, 161
Stromm, Mendel 86, 181, 187, **190**, 199
Strucker, Baron 100, **218**
Students of Love 59, 195
Stunner **191**, 199
Styx & Stone 44, **191**, 204
Sub-Mariner 90, 99, 168, **231**
Sufindia 141
Sundown **192**
Super-Skrull 97, **192**
Super-Soldiers 45, 82, 101, 123
Swann, Prof. Evan 73, **231**
Swarm 163, **192**
Swift 63
Switzler, Beverly 98
Symbiote 47-48, 57, 166, 173, **193**, 203-205
Symkaria 120, 158
Synch 179
Tarantula 108, 114, **194**, 217
Taskmaster 76, 82, 194, **195**
Taylor, Orwell 108
Teacher, The **195**
Technomancers 65, **231**
Terrax 129
Terrible Two 209
Thermodynamic Man 63, **231**
Thing 77, 124, 141, 151, 167
Thomas, Gordon .....voir Typeface
Thompson, Flash 38, 41-42, 73, 89, 98, 101, 113, 122, 132, 155, 170, 172-173, 187, 195, **196**, 212
Thor 124, 159
Thousand **195**
Thraxton, Dr. 65
Threetrees 142
Thule 53
Thunderball 82
Thunderbolts 35, 90, 108, 152, **232**
Thundra 82
Timeslip 129
Times Square 120
Tinker, Shea 190, **232**
Tinkerer 36, 38, 73, 109, 120, 127, 154, 169, 178, **197**
Titania 82, **218**
Toad 133
Todd, Hunter 124
Tolliver, Reverend 195
Tombstone 80, 108, 148, 185, **198**
Toomes, Adrian .....voir Vulture
Tordenkakerlakk 185
Trainer, Dr. Carolyn 32, 68, 164, 191, **199**
Trainer, Dr. Seward 145, 174, **199**
Trapster 70, 82, 117, 147, 151, 189, **199**
Trask, Richard 117
Traveller, Dr. Judas **200**
Treece, Roland 114
Tri-Sentinel 55, 114, **200**
True Believers 68, 160, 191, **232**
Turbo 129
Turner, William .....voir Mindworm
Turner D. Century 82, **232**
Typeface **200**
Typhoid Mary **201**
Tyrk, Arisen 105
U.S.Agent 108
Uatu the Watcher 31, **232**
Ultimate Spider-Man 177
ULTIMATUM 166
Ulysses Bloodstone 109
United Nations 34, 120
Urich, Ben 60, 70, 201, **202**
Urich, Philip 30, 85, 176, **201**
Utility Belt **201**, 215
Vale, Randy 49
Vampire 39
Vaughn-Pope, Desiree 35
Vault, The 204, **232**
Vazhin, Col. Alexi 101
Vega, Robin 189, **232**
Venom 47-48, 57, 61, 108, 151, 159-160, 173, 177, 191, 193, **203-205**, 213
Vermin 108, 111, 130, 144, **202**
Vermis, Count Otto 183
Vibranium 200
Viper 39, 83
Von Doom, Victor .....voir Doctor Doom
Voorhees, Klaus .....voir Cobra
Vulture 61, 68, 93, 98, 117, 137, 142, 159-160, 169, 174, 201, **206-208**, **232**
Vulturions 207, **208**
W.H.O. **208**

Wagner, Kurt .....voir Nightcrawler
Wakanda 120, 191
Walker, John 194-195
Walker, Mary .....voir Typhoid Mary
Walrus 82, **209**, 216
Ward, Senator Stewart 160, 185, 205, **209**
Warfare 63
Warlock, Adam 69, **232**
Warrant **209**
Warren, Dr. Miles .....voir Jackal
Warren, Mr. 122
Wasp **210**
Watson, Anna 93, 136, 139, 164, 187, **210**, 211-212
Watson, Gayle & Madeline 211-212
Watson, Kristy **210**
Watson, Lou & Sybil 210
Watson, Mary Jane 33-34, 44, 46, 52, 57, 61, 73, 88-89, 101, 109, 120, 131, 136-137, 139, 145, 147, 162, 164, 170, 172-177, 181, 187, 189, 196, 204, 210, **211-214**
Watson, Philip 210-211, 213
Webb, Cassandra .....voir Madame Web
Web-Shooters 169, 178, 182, 201, **215**
Weele, Jackson .....voir Big Wheel
Wendigo **232**
Weying, Ann 205, **232**
Whelan, Edward .....voir Vermin
Whiplash 78
Whisper 63
White Dragon **216**
White Rabbit 82, 112, 209, **216**
White Tiger 73, **216**
Whitemane, Aelfyre 140
Whitman, Deborah 122, 172, **217**
Wild Pack 158
Will O' the Wisp 42, 92, 133, 149, 194, **217**
Wirtham, Dr. Elias .....voir Cardiac
Witter, Charlotte .....voir Spider-Woman
Wizard 69, 82, 151, **233**
Wolverine 46, 77, **233**
Woolcot, Alex .....voir Ashcan
World Trade Center 120
Wraith 64, **233**
Wundagore 102, 183
Wysper 108, 194
Xandu 65, **233**
Xavier, Prof. Charles 106
Xemnu the Titan 144
X-Factor **233**
X-Men 30, 63, 76, 106, 109, 125, 129, 141, **233**
Yancy Street 120
Yin, Angela 34
Yith **217**
Young, Max 181
Zabo, Calvin .....voir Mister Hyde
Zabu 109
Zane, Donovan 189
Zantz, Martin 152
Zemo, Baron Helmut 130, 202, **218**
Z'Nox 209, **233**
Zola, Amim 202

NIVEAU DE PUISSANCE

FORCE

Capacité à soulever

1	Faible : ne porte pas l'équivalent de son poids
2	Normal : capable de soulever l'équivalent de son poids
3	Maximum humain : capable de soulever le double de son poids
4	Surhumain : de 360 kg à 25 tonnes
5	Surhumain : de 25 à 75 tonnes
6	Surhumain : de 75 à 100 tonnes
7	Incalculable : plus de 100 tonnes

INTELLIGENCE

Capacité à réfléchir et à traiter l'information

1	Lent/Diminué
2	Normal
3	Instruit
4	Surdoué
5	Génial
6	Super-génial
7	Omniscient

PROJECTION D'ÉNERGIE

Capacité à envoyer de l'énergie

1	Nul
2	Par contact uniquement
3	Courte portée, temps limité, un seul type d'énergie
4	Moyenne portée, temps moyen, un seul type d'énergie
5	Longue portée, longtemps, un seul type d'énergie
6	Capable de projeter de multiples formes d'énergie
7	Capable de projeter quasiment toutes formes d'énergie

APTITUDE AU COMBAT

Au corps à corps

1	Médiocre
2	Normal
3	Un peu entraîné
4	Combattant expérimenté
5	Maîtrise une forme de combat
6	Maîtrise plusieurs formes de combat
7	Maîtrise toutes formes de combat

RÉSISTANCE

Capacité à résister ou à récupérer d'une blessure

1	Faible
2	Normal
3	Supérieur
4	Régénérateur
5	Résiste aux balles
6	Surhumain
7	Virtuellement indestructible

RAPIDITÉ

Capacité à se déplacer en courant ou en volant

1	Inférieur à la normale
2	Normal
3	Surhumain : maximum 1000 km/h
4	Vitesse du son : Mach 1
5	Supersonique : Mach 2 jusqu'à la vitesse orbitale
6	Vitesse de la lumière : 300 000 km/s
7	Vitesse de distorsion : supérieur à la vitesse de la lumière

© 2004 Marvel Characters, Inc.

L'ouvrage de référence de Spider-Man

25,00 €

ISBN 2-84538-326-6

MARVEL FRANCE
panini COMICS
www.paniniComics.fr